平成26年12月29日発行・発売(偶数月30日発行・発売)
第16 巻 第1号 通巻167号

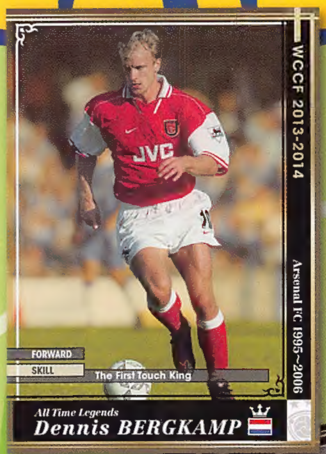
ARCADIA

特別付録『WCCF 2013-2014』
非排出EXカード

ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE
アーケードゲーム情報専門誌
アルカディア 2015年2月号
No.167 特別定価1,390yen



「世界を震撼させるスピードで得点を狙う若き侍」で世界に挑め!!





特別付録
●完売御免!!『WCCF』EXカード!
『WCCF 2013-2014』
非排出EXカード

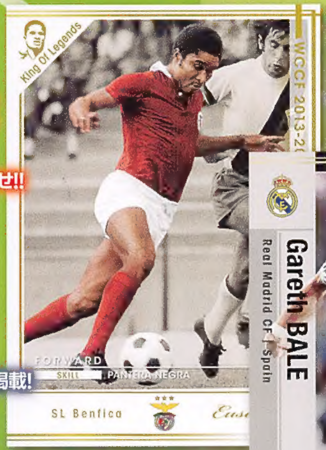




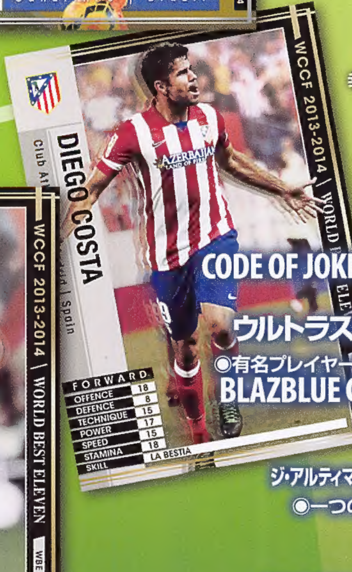


特集1
●新バージョン稼働!!
WCCF 2013-2014
怒とうの大ボリューム攻略!!

●全カードのパラメータを網羅!!
全チームカードリスト
●有力チームによる検証大会を掲載!!
『2013-2014』最速検証杯
●描き下ろしコミック掲載!!
美人三姉妹が残した『WCCF』カードの謎を解き明かせ!!
WCCF怪盗三姉妹







新作
●稼働に向けて盛り上がれ!
鉄拳7
●完全新作格ゲー始動! ロケテスト前の必見情報を掲載!
ニトロプラス ブラスターズ
●天之原みのりを徹底攻略!
アルカナハート3 LOVEMAX SIXSTARS!!!!!!
●追加・変更要素満載の新Ver.稼働!
パズドラ バトルトーナメント
—チャンピオンズ オブ ラズール—

特集2
●Ver.3.203稼働!
LORD of VERMILION III
Twin Lance
●戦いはさらに高度な戦略戦へ!
新システム紹介
●史上最高難度!!!
ストーリーモード攻略!
●交わる乙女のストーリー!?
おとめろぶ

●単行本発売決定!
女侍剣風戦記神コミック!!
召還!剣豪学園
●人気大沸騰第二回!!
藤丸あお渾身の
STG女子降臨コミック!
無双せよ!! ヨーコシューター
●単行本発売前の特別掲載!!
幸宮チノのRPG墜落ものがたり
RPGの彼女
●ウメハラ最新情報をチェック
ウメハラコラム

攻略
●新Ver.に対応せよ!
CODE OF JOKER Ver.1.3 begiNNing
●まだまだやり込みは続く
ウルトラストリートファイターIV
●有名プレイヤー座談会実施!現在の情勢とは!?
BLAZBLUE CHRONOPHANTASMA
●新Ver.ロケテストリポート!
ペルソナ4
ジ・アルティマックス ウルトラスープレックスホールド
●一つの節目を迎えた名作を振り返る
三国志大戦
●待望の家庭用発売!
気になる新キャラクターの性能をチェック!
GUILTY GEAR Xrd SIGN(CS)


アムロとシャア、これが最終決戦！
逆襲のシャア
アムロとシャア、三度激突！
劇場版「機動戦士ガンダム 逆襲のシャア」の脚本第一稿を基に、
富野由悠季が1988年に小説で発表した
「逆襲のシャア ベルトーチカ・チルドレン」がついにコミック化!!
待望の単行本①巻、絶賛発売中!!
機動戦士ガンダム
逆襲のシャア
ベルトーチカ・チルドレン
漫画：さびしうろあき×柳瀬敬之
モビルスーツデザイン：出渕裕　原作：矢立肇・富野由悠季
Kadokawa Comics A
PS3/PS VITA用ソフト
GUNDAM BREAKER 2
Destroy the huge Gundam
and customize your own strongest Gundam
ガンダムブレイカー
ゲーム内でいきなり使える
「HG Hi-νガンダム」
のプロダクトコード付き!!
©創通・サンライズ　©創通・サンライズ・MBS　©創通・サンライズ・テレビ東京
KADOKAWA
発行 株式会社KADOKAWA
KADOKAWA公式サイト
http://www.kadokawa.co.jp/
日本全国、
いいことザクザク、
開催中！
ニコニコカドカワ祭り
http://kadokawadwango.net

NO.167 2015 February
タイトルロゴ&表紙デザイン :Smile Studio(福島トオル)



特集1 新バージョン稼働!! 怒濤の大ボリューム攻略!!



新作 エクサムが贈る! 新作格ゲー情報を一挙お届け!





無双せよ!! ヨーコシューター



by 藤丸あお

ゲームタイトル(50音順)

連載・読み物(掲載順)

発行/株式会社 KADOKAWA
〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3 TEL.0570-060-555(ナビダイヤル)
企画・編集/エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1

ワールドクラブ チャンピオンフットボール2013-2014

■メーカー	：セガ
■ジャンル	：スポーツカードゲーム
■操作方法	：専用コンパネ＋トレーディングカード
■発売日	：稼働中
■使用基板	：RINGEDGE
■ネットワーク	：ALL.Net





新バージョン稼働!!
熱き蹴球バトルに心震わせろ!!

『WCCF 13-14』



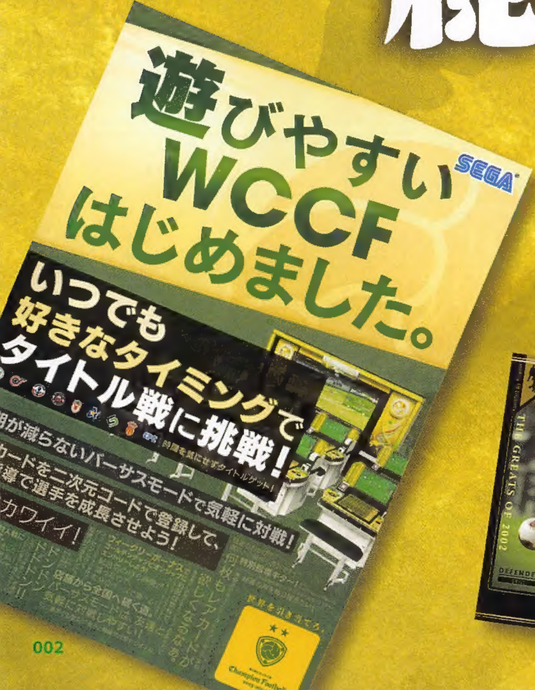
WORLD CLUB
Champion Football
2013-2014



総力特集



ついに稼働した『WCCF 13-14』。今回は全カードの紹介をはじめ各種システム、上位チームを使った検証杯などをお送りする。後半の特別コミックにも注目!!







Text= マンモス丸谷、いちみやひろし、パリィさん

Index

まずは新システムをおさらいしよう!!

爽快感バツグン!! スペシャルコマンドを使いこなせ!!



1点を取りにいくか ピンチをしのぐか

数多くの新要素が搭載された『WCCF13-14』だが、その中でも最大のトピックといえば、“スペシャルコマンド”の追加だろう。（ゲージをためる必要はあるが）プレイヤーの任意のタイミングで、確実にチームを“目に見えて分かる”レベルで強化するこのシステムをいかに使いこなすかが、本作の試合を楽しむための鍵になることはまちがいない。

1試合の中でスペシャルコマンドが使えるのは、現実的なレベルでは1回（試合展開によっては2回）。オーソドックスな使い方としては、やはり自軍がボール保持時に発動し、攻撃と補助のチームスタイルをパワーアップさせる……、という形になる。発動しているチームスタイルがどんなタイプであっても、ドリブル、パス、シュートの精度やスピードは確実に強化される（どういったプレイを選択するかの頻度はチームスタイルによって変化）ため、使って損をするという局面はない。積極的に使っていこう。

守備時のスペシャルコマンドは攻撃のそれより判断が難しい。使うとしたらこちらがリード、もしくは同点でもいい状況で、相手がスペシャルコマンドを使ってきた際に“かぶせる”のが有効。競った試合では、スペシャルコマンド発動の合図である太鼓の音“ドンドンドドドン”を聞き逃さないことが、試合の結果を左右するかもしれない（？）。



スペシャルコマンド発動中は現実なら“サッカー史に残る”レベルの超絶シュートがバンバン決まる。実用的かつ爽快感バツグンだ。


スペシャルコマンドが攻撃と守備のどちらを強化されるかは、ボールの保持による。また、補助系の戦術は必ず強化される。


後半ハーフタイムのイベントやスーパーサブ発動などとあわせてスペシャルコマンドを使うと、より劇的な効果を期待できる。

マンモス丸谷



超絶クロス&ボレーシュートでとりあえず気持ちよくなる

どんな状況で発動してもとりあえずドリブルやシュートは強化されるようなので、適当に発動して楽しんでいるっス。一番のお気に入りはアーリー気味に放たれたシュートみたいな速度のクロスをボレーでたたき込むパターンっスね

いちみやひろし



基本的には守備面での使用が多いが……

基本的に無闇に使うことはせず、守備時に相手が使用した際に奪い返すために使う事が多いですね。あとはウインガーがサイドを抜けだした時に合わせて使用しています。ただ、使った瞬間にボールを奪われたりする事もたまに、ね……。

パリィさん



スペシャルコマンド……楽しいじゃないの!!

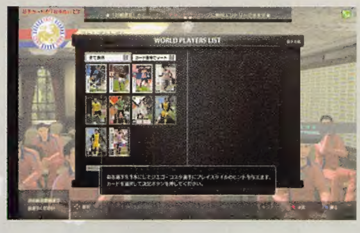
C.ロドリゲスなんかはコマンド発動時には別人のように楽しい動きのドリブルをくり出すようになる。普段周りに気を使うタイプの選手ほど劇的な変化が見られるような気がする。前半に発動させられれば最大3回の発動も可能だなっしーな。

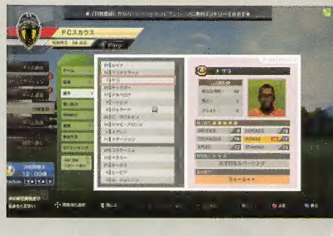
どう遊ぶ!?
特別指導システム

追加能力を習得させて自分好みの選手に強化

試合パートで最も大きな変更点がスペシャルコマンドなら、チームマネージメントパートでは“特別指導”の追加がそれにあたるといえるだろう。特別指導は試合を重ねて選手が成長すると時折ミーティングルームで発生。このとき、事前に二次元コードを読み取らせてAimeに登録したレアカードやEXカード、デジタルカードの中から一人をパートナーに指名し、練習が成功すれば追加能力が付与されるという流れだ。

追加能力がつく可能性は、ただレアリティが高いカードをパートナーに選べば上がるというわけではない。同じポジションの選手どうしで練習させたほうがいいし、可能ならばパスやドリブルといった技術面、体を張った守備が得意といったプレイスタイルなども似ている選手のカードを使ったほうが成功率は高くなる(特別指導で苦手な分野を補完するような追加能力をつけたい場合はまた話が変わってきそうだが……)。また、ポジションが違っても長期間同じクラブや代表チームでプレイしているような選手どうしは好相性が設定されていることがあるようだ。このように成功率を高める工夫はしたほうがいいが、特別指導に失敗してもとくにデメリットはない。選手はがっかりしたリアクションこそ見せるものの特殊能力は成長するし、モチベーションも落ちない。さらにいえば、習得した追加能力が気に入らなかった場合、拒否して覚えないということも可能。そのためミーティングルームで特別指導を望む選手を見つけたら、とりあえずカードをこすって呼び出してみる、という軽い気持ちで指導してかまわない。


あらかじめ登録されていたデジタルカードの選択。選手間の相性が効果の決め手となるようだ。


追加能力でパワーアップ。追加能力はミーティングルームの条件次第で書き換えもできる模様。

どう遊ぶ!?
秘書システム

選手の活躍を見抜く眼力はプレイヤーをはるかに超える!?

過去にタレントの大沢友里江が出演した以外は男子率“100%”だった『WCCF』シリーズだが、今作のマネージメントパートには秘書が登場するようになり、その常識は覆された。この秘書たちだが、ただ画面を華やかにするだけの存在ではない。選手とのコミュニケーションに失敗した場合にフォローしてくれる……、という働きを持つということはこれまでもお伝えしてきた。そして“直前の試合の選手の活躍度を正しく判断”という能力もあわせ持つ事が判明。1プレイにつき一人ではあるが、監督室にいる秘書と会話すると、直前の試合に出た選手の評価を教えてくれる。このセリフにしたがってミーティングルームで選択肢を選べば、ほぼ確実に大成功。具体的には……、

- **秘書のコメントが「素晴らしい活躍でした」→ミーティングルームの選択肢で「賞賛する」**
- **秘書のコメントが「とても活躍」→ミーティングルームの選択肢で「かなり評価する」**
- **秘書のコメントが「まずまずの活躍」→ミーティングルームの選択肢で「ある程度評価する」**

以上のように対応している。秘書のコメントが「参考になるデータがあまり得られませんでした」だった場合は正解にバラつきがあるため、無理にミーティングルームでのコミュニケーションを選ばないでもいいだろう。

なお、11名いる秘書だが、性能差はとくにない模様。どの秘書を選んでも上のような会話の結果になる。秘書を選ぶ際は、見た目や声、あるいは実際応援しているタレントである、などの好みで選んでしまって問題無さそうだ。


なにかと世話を焼いてくれる秘書。信頼度を上げておくにこしたことはなさそうだ。


秘書は新チーム発足後に継続して登用することも。信頼度にも影響があるかも……？

どう遊ぶ!?
新大会システム

自分のペースでスケジュールを消化

前作までは店内対戦で進行していた各種カップ戦が、今バージョンでは“トーナメントモード”として独立。大半のカップ戦はCPU戦、グレードの高いタイトルのみネットワーク対戦で雌雄を決するという形式になったため、トーナメントの途中で抜けたり途中から再開することが可能になった。ちょっとした空き時間にもカップ戦に参加できるということは、タイトルの獲得や賞金を稼ぐことが手軽になったということ。獲得賞金が増えれば監督のレベルも上がりやすくなるので、選手の育成にも少なからず好影響を与えるはずだ。

そうやって育てたチームの実力を試すにはもってこいな場なのが、店内対戦に特化したバーサスモード内で1日4回開催(12時、15時、18時、21時)される“ユニバーサルカップ”。この対人戦と優勝した先に待っているデータ対戦“ユニバーサルチャンピオンシップ”では、好成績を残すと特別指導で使えるデジタルカードが入手できる。ユニバーサルカップ開催時にゲームをプレイていたら積極的に参加して、賞品ゲットを狙うべし！


時間が少ない時のアラーム音と同じサウンドで告知されるゴールデンチャンピオンシップ。


バーサスモードはデータ対戦出場のチャンス！ データ対戦では限定のレアアイテムもあるぞ。


ゴールデンチャンピオンシップ出場には規定の参加条件のほかにもさまざまなものが用意されているようだ。

俺はこう見る！『WCCF 13-14』

マルタニコラム

**三つのポイントに注目して
今バージョン向きの選手を探す**



とりあえず今バージョンを触ってすぐに分かり、かつ重要な変化といえるのが、スタミナの消耗の激しさっスね。今回は“動きの激しい選手”ほどバテやすくなったようで、これまでだと余裕で90分走り回れたボランチやトップ下の選手が終盤に息切れすることが多いっス。逆にボックスストライカー、動きの少ないセンターバックの選手は、スタミナの数値が低くても1試合を通じて活躍できたりするっス。スタミナ（運動量）とともにもうひとつ注目したいのが、“被ファウルの多さ”。今回はDFが退場しやすくなっただけでなく、ボランチの選手も頻繁にファウルを出すようになっているっス。中盤の選手の“気性の荒さ”をチェックしたり、スタミナの消耗とあわせて、控えにボランチ適性のある選手をこれまでより多めに置いたほうがいいかもしれないっスね。

あとはチームスタイルによって選手全員の動きというか狙いが顕著に変わるのも、今作の特徴かもしれないっス。あからさまに裏を狙ったパスが増えるスルーパス重視やラインブレイク（FWが裏へ抜けるタイミングを待つため結果的にスルーパスが増える）、チーム全員のドリブル意識が高まるプルバック重視あたりは、使っていて楽しいうえに強いのでオススメっス。こういうコラムがあると毎回オススメしてた気がするオーバーラップっスが、今回はスタミナの消耗が激しいので常時使用してると大変なことになるっス。まあこんな感じのポイントに注目しつつ新カードを試していけば、今作に合った優秀な選手が見つかるんじゃないっスかね。



スタミナの多い選手でも、積極的にドリブルやオーバーラップをくり返すタイプだと終盤はバテバテに。



前作までだとファウルを出すことが考えられなかったような選手でも、今回は退場する危険がある。

イチミヤコラム

**毎回練習の前に秘書に話しかける
簡単なお仕事で、す……？**



こんにちは！　いちみやひろしです。いつの間にかコラムまで書くようになりました。とりあえず某さいたまオレンジ軍団の降格は残念でしたね。まあ、ネガティブにならず強くなれる良い機会だと思うことにして新バージョンですね。

今回からいろいろと新要素が加わったことと、ナポリが登場したことでスイスが16人そろうんだなぁ、などと考えつつ友人と稼動日にプレイをしにゲーセンへ。まずはチーム更新時に監督名を変更できるようになったこと、これはいいんですが最初に名前を変更するかどうかは選択させてほしかったですねー。で、今回から登場の秘書さんですが結構な人数から選ぶことになりますが、個人的には実質3択くらいでしたね。どうせなら女性に限らず渋めのおっさんが出てきても良かったかな、と思ったり……。信頼度が増したら自分好みになったりするんでしょうか……？

低級～中級のカップ戦が好きなときに自由に参加でき、なおかつ途中で止めてもまたそこから再開できるというのは本当に助かります。以前までなら欲しいカップ戦のスケジュールまで何をして時間をつぶしていようか？　あるいは時間かかるから帰ってしまおうかな、と思うことも多かったので。チーム作りがはかどりますよいやホントに。

肝心の試合のほうですが、選手の挙動、特にDFの動きは鈍くなったような気がしましたね。やっていくうちにそういうものだと割り切るようにしましたが、せめて相手の進路に入るくらいはやってほしいと思うことも。スペシャルコマンドは便利で楽しいと思うんですが、それによって無くなってしまったキャプテンのチーム士気効果が個人的に残念。とりあえずこれまで触ってみた感想としては、連携がつけば（前バージョンであまり効果的で無いといわれていた）サイドからのクロスは効果的かな、ということと今回もスルーパス重視やプレス系のチームスタイルは有効っぽいかな、ということですかね。



編集部では「ぴょんぴょん」と形容されるスペシャルコマンド。いちみや先生はディフェンス時に愛用するとのこと。

Most Valuable Player
MVP

リビングレジェンドの両雄が並び立つ!

クラブチームと国別代表のカードが多数排出されるようになった『WCCF13-14』では、MVPカードも二枚同時に登場! "クラブ側"のMVP、C.ロナウドは、『04-05』でのデビュー以来、欠かさずレアカードにはなっているが、MVPは『08-09』に続く二度目。現実でのプレイスタイルが変化している影響で、『08-09』のMVPほどドリブルで目立つことはないが、決定力は究極の域にまで達している。MVPの常連であるメッシも、アルゼンチン代表の姿では初のMVPカード化。こちらもC.ロナウドと同じく、サイドではなく中央、ストライカーとしての適性がアップしている印象だ。

CRISTIANO RONALDO
クリスティアーノ・ロナウド



チームスタイル	フィニッシュワーク
スキル	チェックメイト

Lionel MESSI
リオネル・メッシ



チームスタイル	フリーロール
スキル	ゴッドロール

King Of Legends
KOLE

伝説の黒豹、現代に降臨!!

サッカーの歴史に偉大なる足跡を残した選手が選ばれるKOLEで今回カード化されるのは、ポルトガル(出身地はモザンビーク、当時はポルトガル領)を代表するストライカー、エウゼビオ。所属クラブのSLベンフィカでは七回の得点王を獲得、クラブの黄金期を作り出し、ポルトガル代表としても優秀な成績を残し続けた。その破格のスケールな決定力は『WCCF』においても十二分に再現されており、右足から放たれるシュートの勢いは、現役、ATLEの選手すべてと比べてもトップレベル。あらゆる距離、角度からゴールを狙うことが可能だ。

EUSEBIO
エウゼビオ

スキル	黒豹
チームスタイル	フィニッシュワーク



シュート力は現代のポルトガルのレジェンド、C.ロナウドをしのぐ勢い!?
いずれにせよチームに加入させれば多くの得点をもたらしてくれるだろう。



History Of Legends
HOLE

世界王者の推移を追体験!

前作ではロマーリオという不世出のストライカーの"ヒストリー"を辿る、というテーマだったHOLE。今作は個人ではなく、世界大会の歴史を、三人の選手で振り返るという形式。そのため、全員が代表ユニフォームでのカード化となっている。カンナバーロ、カフーは現役時代に何度かカード化されたこともあって、チームメイトの多くがカードになっている。過去作のカードがあれば2002年のセレソン、2006年のアズーリを容易に再現できるだろう。マテウスも現役時に同僚だった者はそれなりにいるのだが、アクの強い性格だったため、犬猿の仲な選手が多い。そのため、『WCCF』で機能するかは未知数だ。

CAFU
カフー



スキル	右サイドの支配者
チームスタイル	ダイナモ

Lothar MATTHAUS
ローター・マテウス



スキル	至高の鉄人
チームスタイル	フォアザチーム

Fabio CANNAVARO
ファビオ・カンナバーロ



スキル	カルチョカンピオーネ
チームスタイル	フォアザチーム

WCCF情報局 『WCCF』においてポルトガル縛りのチームを作る際、センターフォワードの選出に一工夫必要だったが、KOLEエウゼビオの排出により新たな選択肢が生まれることとなった。センターフォワードにエウゼビオ、ウイングにC.ロナウド、二列目にルイス・フィーゴを並べるといったポルトガルのドリームチームの結成も可能だ。

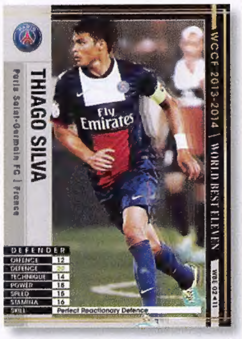
WBE World Best Eleven

マヌエル・ノイアー



広大な守備範囲と驚異的なセービング能力を誇り、クラブと代表の両面で絶対的な存在感を見せている。

チアゴ・シウバ



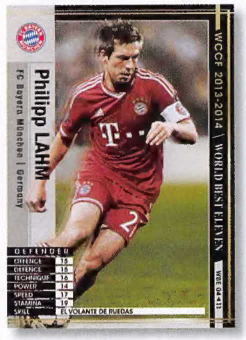
守備という部分では、ほぼすべての面において高い水準の能力を持つ、世界でも屈指のセンターバック。

ダンテ



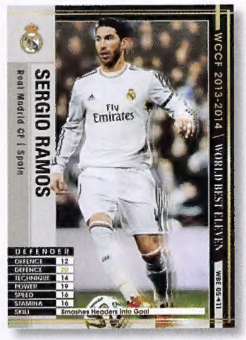
代表ではスタメンの奪取には至らないものの、能力の高さに疑問の余地はない。欠点は疲れやすいことか。

フィリップ・ラーム



ボランチを経験したことでさらに多様な起用法ができるように。豊富な運動量で攻守に活躍してくれる。

セルヒオ・ラモス



屈強なフィジカル能力と積極的なプレスで相手選手の前に立ちはだかる。セットプレーでの貢献度も高い。

フランク・リベリー



切れ味を増したドリブルと正確かつ強烈なシュート力を持つ。サイドが主戦場だが中央でも活躍してくれる。

アンドレア・ピルロ



トップレベルのテクニックを持ち、長短のパスを自在に操る世界屈指のゲームメーカー。正確なFKも健在。

アンドレス・イニエスタ



繊細なボールタッチを持つテクニシャン。狭い部分でのボールキープ力に優れ、多くのチャンスを生み出す。

ギャレス・ベイル



豪快なドリブルと強烈なシュートで相手陣内をズタズタに切り裂く。スタミナに少々物足りなさを感じるか。

ズラタン・イブラヒモビッチ



過去幾多のカードの中でも攻撃に特化したズラタン。総じて高い能力なのだがスタミナの減りがやや早い。

ジエゴ・コスタ



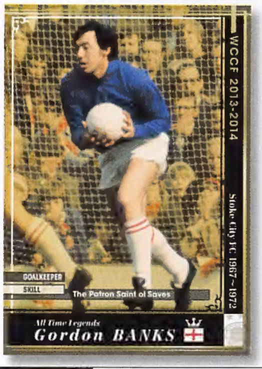
研ぎ澄まされた得点能力を武器にゴールを量産。抜群のボディバランスを誇り、少々の当たりでは崩れない。

カード表示名	所属クラブ	基本ポジション	OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL	スキル	チームスタイル
マヌエル・ノイアー	FCバイエルン・ミュンヘン	GK	10	20	13	18	13	12	86	勝機を呼び込むPKセーブ	PKセービング
チアゴ・シウバ	パリ・サンジェルマンFC	DF	12	20	14	18	15	16	95	パーフェクトリアクション	セーフティディフェンス
ダンテ	FCバイエルン・ミュンヘン	DF	12	18	14	18	14	15	91	パワースティール	インターセプト重視
フィリップ・ラーム	FCバイエルン・ミュンヘン	DF	15	15	16	14	17	19	96	両輪のハンドル	逆サイドアタック
セルヒオ・ラモス	レアル・マドリーCF	DF	12	20	14	19	16	16	97	スマッシュヘッダー	パワープレイ
フランク・リベリー	FCバイエルン・ミュンヘン	MF	18	8	18	16	18	17	95	異次元の突破力	ドリブル重視
アンドレア・ピルロ	ユベントス	MF	16	13	20	13	14	17	93	天地創造	チャンスメイク
アンドレス・イニエスタ	FCバルセロナ	MF	18	11	20	13	16	18	96	センチメーターパス	ショートパス重視
ギャレス・ベイル	レアル・マドリーCF	MF	18	8	17	16	19	14	92	壁を巻く軌道	プレースキック重視
ズラタン・イブラヒモビッチ	パリ・サンジェルマンFC	FW	20	4	20	20	15	15	94	鉄壁を破るフィニッシュ	フィニッシュワーク
ジエゴ・コスタ	クラブ・アトレティコ・マドリー	FW	18	8	15	17	15	18	91	偉大なる野獣	キープレイヤー重視

WCCF情報局 今年のサッカーシーンを語る上で欠かせないギャレス・ベイルがついに「WCCF」に登場！ 初登場でWBE選出とこれからの「WCCF」のトレンドになり得る選手といえるだろう。

ATLE All Time Legends

ゴードン・バンクス



スキル	守護聖人
チームスタイル	降臨

イングランド代表を世界の頂点へと導いた伝説的な守護神。本作においても高いセービング能力を誇る。

ジュリオ・セザール



スキル	フィールドの飛行士
チームスタイル	マンマーク

1990年代半ばのドルトムント黄金期に在籍したセンターバック。同名のGKとは血縁関係もないまったくの他人。

ジョルジーニョ



スキル	クロスの伝道師
チームスタイル	クロス重視

華麗なクロスがウリの右サイドバック。鹿島アントラーズでは『02-03』のATLE、レオナルドとプレーしていた。

ガエターノ・シレア



スキル	城門の番人
チームスタイル	カバーリング重視

DFながら現役生活で一度も一発退場がないという紳士。世界制覇を成した1982年イタリア代表の守備の要。

パウロ・ソウザ



スキル	仕上げのスパイス
チームスタイル	ワンタッチパス重視

『02-03』のATLEより、全盛期に近いドルトムントでのカード化。現在は柿谷が在籍するバーゼルの監督。

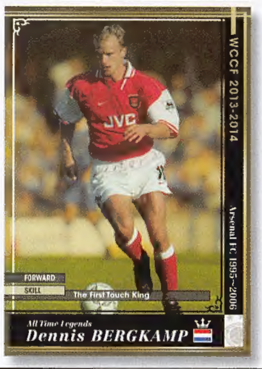
デニウソン



スキル	ジンガ
チームスタイル	ボールキープ

超人的なドリブル技術"のみ"で世界を渡り歩いた、近代サッカーでは珍しいタイプのテクニシャン。

デニス・ベルカンプ



スキル	キングオブトラップ
チームスタイル	キープレイヤー重視

ピッチ上で見せる華麗なテクニックと、飛行機嫌いのエピソードで有名なスター選手。ATLEでは『WCCF』初登場。

エジムンド



スキル	ストーリーテラー
チームスタイル	チャンスメイク

珍エピソードに事欠かないFW。日本でのプレー経験もある。前作のHOLE、ロマーリオとは犬猿の仲。

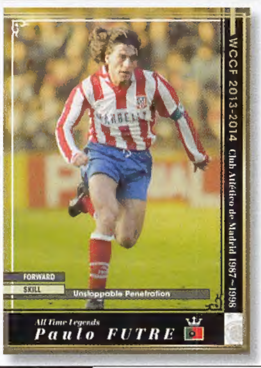
イアン・ラッシュ



スキル	ゴールドラッシュ
チームスタイル	降臨

ウェールズを代表するレジェンド的存在。驚異的な快足で敵を置き去りにする姿は、今でも語り草だ。

パウロ・フットレ



スキル	止める術のないドリブル突破
チームスタイル	ドリブル重視

"欧州のマラドーナ"と称されたほどのドリブラー。現在はアトレティコ・マドリードの裏方としてクラブの躍進に貢献している。

マイケル・オーウェン



スキル	ファステストラップ
チームスタイル	ラインブレイク

イアン・ラッシュの系譜に連なる、リバプール産の快足FW。第2のピーク、レアル・マドリー時代でカード化。

往年の選手たちが華麗に復活!

"レアル・マドリー強化年間"といった前バージョンと比べると、今回のATLEはバラエティに富んでるラインナップに感じる。代表ユニフォームでのカード化が多いのも印象的。選手個々の能力も気になるが、イアン・ラッシュとギグス、オーウェンとベッカムのような、実際のサッカーシーンで印象的な活躍をしたコンビを『WCCF』のピッチに送り出すと、どういった化学反応を見せるかに注目したい。そういう意味では、サッカー史に残る犬猿の中、エジムンドとロマーリオの同時起用も試してみるのも面白そうだ。

WCCF情報局 サッカー界のトラップ王として名を馳せたベルカンプは「05-06」以来のカード化。吸い付くようなトラップからワンタッチでゴールまで決め切るベルカンプターンはあまりにも有名。

Young Star YGS

次世代の担い手が才能の片鱗を見せる!

大幅パワーアップを果たしたポグバに加え、ユニフォームこそ違うが14-15シーズンを先取りできるモラタと、ユベンティーノにうれしいラインナップ。どちらもスタミナには課題の残る選手だが、元気なうちは素晴らしい動きを見せてくれる。YGS中もっとも知名度が低いと思われるオリベル・トーレスだが、アトレティコのユース出身の生え抜きで、スペイン国内では非常に期待度の高い選手。覚えておいて損のない才能だ。



この選手に注目!

アデム・リャイッチ

特殊実況の"東欧のカカ"が示す通り、優れたテクニックと決定力の高いドリブルからのシュートを持つ。左右のウイング、二列目すべてで機能するのも魅力のひとつ。



カード表示名	所属クラブ	基本ポジション	OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL	スキル	チームスタイル
アデム・リャイッチ	ASローマ	FW	16	8	17	14	15	15	85	天性のフリーマン	フリーロール
ポール・ポグバ	ユベントス	MF	14	14	14	17	14	16	89	パワープレイモンスター	パワープレイ
オリベル・トーレス	クラブ・アトレティコ・マドリー	MF	15	8	18	11	16	13	81	妙なる調べ	スルーパス重視
アルバロ・モラタ	レアル・マドリーCF	FW	18	5	15	16	14	14	82	マグネットボディ	キープレイヤー重視

Rising Star RGS

新星のように現れたニューフェイス

ドルトムントに所属する驚異の快足FWオーバメヤンを除く残り三名は、セリエAからの選出となったRGS。クアドラードとハムシクは、前者はサイドアタッカー、後者はテクニカルなトップ下もしくはセカンドトップとタイプは違うが、所属クラブの攻撃の全権を担うレベルの能力を誇る。ジョレンテは足下の技術があり、競り合いにも強い、スピードこそ遅いものの、ポストプレイヤーとしては非常に質の高い選手だ。



この選手に注目!

マレク・ハムシク

攻撃的MFだが、パスセンスよりも驚異的なシュート力が目立つ。そのためポストプレイがうまい選手、例えば元同僚のカバーニのようなFWと組ませるとより機能する。



カード表示名	所属クラブ	基本ポジション	OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL	スキル	チームスタイル
ピエール=エメリク・オーバメヤン	ボルシア・ドルトムント	FW	17	7	13	16	20	15	88	ハリケーンラン	ラインブレイク
ファン・クアドラード	ACFフィオレンティーナ	MF	15	9	16	13	20	16	89	ウィングアロー	ラインブレイク
フェルナンド・ジョレンテ	ユベントス	FW	18	6	15	20	11	16	86	エリア内の覇者	フィニッシュワーク
マレク・ハムシク	SSCナポリ	MF	18	9	17	15	15	16	90	青い宝石	キープレイヤー重視

Bandiera BAN

選出に不満無し! チームを支える"旗印"

バンディエラとしては初のカード化となったのは、ユベントスのブッフォンとバルセロナのシャビ。パルマでデビューを飾ったブッフォンはともかく、バルサ一筋のシャビのBAN化は、ファンにとっては「ようやく」といった感じだろう。テリーとトッティは通算二度目のBAN化。これまでラウールだけだった複数回のBAN化を果たした。この二人はピッチ上での動きも最初のBANとは大きく異なっているので、一度使ってみてほしい。



この選手に注目!

ジョン・テリー

若いころに目立ったムダなフィジカルコンタクトがほぼ無くなり、DF全体から見てもファウルの少ない選手になった。それでいて空中戦の強さやボール奪取力は健在。



カード表示名	所属クラブ	基本ポジション	OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL	スキル	チームスタイル
ジョン・テリー	チェルシーFC	DF	11	19	13	19	11	15	88	闘将	フォアザチーム
フランチェスコ・トッティ	ASローマ	FW	19	5	19	16	13	14	86	バンディエラのプライド	フォアザチーム
ジャンルイジ・ブッフォン	ユベントス	GK	8	19	13	18	12	12	82	エンドロール	フォアザチーム
シャビ	FCバルセロナ	MF	16	13	20	13	15	16	93	マロラクティック	ミックスパスワーク

WCCF情報局 今回Bandieraとして排出されたトッティは「WCCF」シリーズ皆勤賞。「WCCF」の長い歴史を語るうえで欠かせない選手だ。

ARGENTINE SUPERSTARS
ARS

メッシを中心とした渋さの光る人選

ブラジルの地でMVP級の活躍をしたマスチェラーノがレアカードで無いのは残念だが、メッシ、マスチェラーノに次ぐ奮闘を見せたサバレタが選出されているARS。アグエロ、ディ・マリアは代表でもさることながら、所属クラブにおいては欠かすことのできない中核選手。マンチェスター・シティ、レアル・マドリー（14-15シーズンを再現するならユナイテッドファンも）を使って戦いたい人は、ぜひ手に入れたいカードだろう。



この選手に注目!

アンヘル・ディ・マリア

レアル・マドリーのSP版はウイングとしては有能だが、中央に置くとイマイチ。しかし代表の姿のディ・マリアなら、インサイドハーフでも印象深い活躍ができる。



カード表示名	所属クラブ	基本ポジション	OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL	スキル	チームスタイル
パブロ・サバレタ	—	DF	13	15	14	14	15	18	89	闘争本能	フォアザチーム
アンヘル・ディ・マリア	—	MF	16	9	18	14	17	16	90	シャドーアーティスト	シャドーストライク
セルヒオ・アグエロ	—	FW	19	5	17	17	20	16	94	強行突破	ラインブレイク
リオネル・メッシ	—	FW	20	6	20	16	20	15	97	神の再臨	降臨

BELGIAN SUPERSTARS
BES

躍進を続けるレッドデビルズ

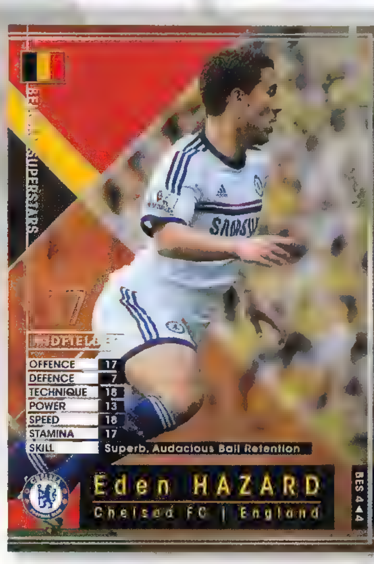
代表の国際舞台での躍進と、選手個々がプレミアリーグを中心にビッグクラブで活躍し、存在感が増し続けているベルギー。その影響か、『WCCF』においても個別にレアが用意されるに至った。若くして欧州随一のGKとなったクルトワ、代表、クラブともに守備の要なコンパニ、ベルギー史上に残るドリブラーのアザール……までは予想通りだが、ファン・ブイテンの選出はまさにサプライズの一言。



この選手に注目!

バンサン・コンパニ

的確な判断力と肉体的強さを兼ね備えたDF。ファウルの少ないクリーンな守備が特徴。チームスタイルがフィットしない場合は、あえてSP版を使うのもアリ。



カード表示名	所属クラブ	基本ポジション	OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL	スキル	チームスタイル
ティボー・クルトワ	クラブ・アトレティコ・マドリー	GK	8	19	13	16	13	12	81	ペナルティガーディアン	P Kセービング
バンサン・コンパニ	マンチェスター・シティーFC	DF	11	19	15	19	14	16	94	追撃の号令	全員攻撃
ダニエル・ファン・ブイテン	FCバイエルン・ミュンヘン	DF	10	18	12	19	11	15	85	フォアスティール	リベロディフェンス
エデン・アザール	チェルシーFC	MF	17	7	18	13	18	17	90	不敵のボールキープ	ボールキープ

BRAZILIAN SUPERSTARS
BRS

王国の復権を狙うカナリア軍団

世界大会において歴史的大敗を喫した影響でチーム全体の評価は急落してしまったが、『WCCF』における選手個々の実力は、まだまだ最上位レベル。DFとしては破格の総合値90オーバーをマークしているD.アウベスとチアゴ・シウバに、前作のMVPよりも高い能力値が設定されているネイマールは、ゲーム内で"使える"カードとして期待大。オスカルも排出カードとしては初のレア化。ぜひとも抑えておきたいカードだ。



この選手に注目!

ネイマール

前作よりもスタミナの保ちが目に見えてよくなり、一試合を通じて活躍できる存在に進化。アシスト役よりはゴールに近い位置に配して、シュートを打たせたい。



カード表示名	所属クラブ	基本ポジション	OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL	スキル	チームスタイル
ダニエウ・アウベス	—	DF	15	13	16	16	17	19	96	猛威の激走	ムービングパスワーク
チアゴ・シウバ	—	DF	11	20	15	18	15	15	94	ウイニングヘッダー	パワープレイ
オスカル	—	MF	17	7	18	14	16	16	88	勝利の鍵	キープレイヤー重視
ネイマール	—	FW	20	5	19	13	19	15	91	ギフトタッチ	キープレイヤー重視

WCCF情報局 チアゴ・シウバは今年最も印象に残ったプレーが影響してかチームスタイルはパワープレイに設定されている。コーナーキック時などに点灯させれば普段以上に得点に絡む動きをしてくれそうだ。

DUTCH SUPERSTARS DUS

凄みを増した快足ウインガーがチームを牽引!

ロッベンを除くと今回が初めてのレア化となる三人だが、注目となるのは今回初登場のストロートマン。セントラルMFとして理想的といえる能力を持ち、中盤において攻守に存在感を見せてくれるだろう。ほかにもSPカード版よりチームスタイル的にも使いやすくなっているロッベンやキャリア的にも最高数値と思われるナイジェル・デ・ヨングなど、現在のオランダ代表を支える名選手がそろっているぞ。



この選手に注目!

ナイジェル・デ・ヨング

ボランチとして高水準の能力を持ち、所属クラブでも必要不可欠な選手として監督の信頼も厚い。緊急時にはセンターバックもこなせるなどポリバレントな選手。



カード表示名	所属クラブ	基本ポジション	OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL	スキル	チームスタイル
グレゴリー・ファン・デル・ウィール	パリ・サンジェルマンFC	[illegible]	14	12	15	13	17	16	87	ホーミングクロス	クロス重視
ナイジェル・デ・ヨング	ACミラン	[illegible]	12	17	14	16	14	18	91	熟練労働者	組織守備重視
アリエン・ロッベン	FCバイエルン・ミュンヘン	[illegible]	18	7	18	15	19	14	91	フライングラン	ダイレクトプレイ重視
ケビン・ストロートマン	ASローマ	[illegible]	15	12	17	16	14	16	90	立体パズル	ミックスパスワーク

ENGLISH SUPERSTARS ENS

眠れるライオンは目を覚ますか?

代表の顔ともいえるランパードに次世代のイングランド代表を担う三名が選出されたENS。特に注目したいのはジャック・ウィルシャー。能力に加え、チームスタイルのワンタッチパス重視が使いやすいのが好印象。セントラルMFとして、十分にチームに貢献してくれるはずだ。ほかにはハートも注目。SPカード版からパワー値が強化されており、強力なシュートに対しても力負けすることが減った印象を受ける。



この選手に注目!

ジャック・ウィルシャー

パワーこそやや物足りないが、それ以外の部分はどれも一流の能力を持つ。細かいボールタッチと確かなパス能力でゲームをコントロールしてくれるだろう。



カード表示名	所属クラブ	基本ポジション	OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL	スキル	チームスタイル
ジョー・ハート	マンチェスター・シティーFC	[illegible]	8	18	12	19	13	12	82	ライオンハート	フォアザチーム
ガリー・ケイヒル	チェルシーFC	[illegible]	10	19	13	18	14	14	88	百戦錬磨のディフェンス	リトリート
フランク・ランパード	チェルシーFC	[illegible]	16	12	16	16	13	15	88	常勝のスピリット	フォアザチーム
ジャック・ウィルシャー	アーセナルFC	[illegible]	15	11	18	13	17	16	90	仕上げのスパイス	ワンタッチパス重視

FRENCH SUPERSTARS FRS

「チーム」としてーつになれれば……

個々は高い能力を持ちながらも、近年はよい結果が得られないフランス。初レアカード化となるジルーはチェイシングを持つが、スタミナ値に不安があるので、個人能力はスタミナをメインに伸ばせば数値以上の活躍を見せてくれるはず。ほかではリベリーが相変わらず高水準の能力値だが、以前よりスタミナの減りが早い印象があるので試合中の減り具合には注意したい。エブラ、ベンゼマも十分な活躍を見せてくれるはずだ。



この選手に注目!

カリム・ベンゼマ

パワー、スピード、テクニックと三拍子そろったFW。巧みなポストプレイで周囲を生かしつつ、自らもゴールを量産することが可能。前線の軸として活躍できる。



カード表示名	所属クラブ	基本ポジション	OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL	スキル	チームスタイル
パトリス・エブラ	—	[illegible]	13	16	14	15	16	18	92	左サイドの鉄鎖	リトリート
カリム・ベンゼマ	—	FW	19	5	17	18	16	15	90	ゴールの方程式	ポストプレイ重視
オリビエ・ジルー	—	FW	17	7	14	19	14	14	85	チェイシングキング	チェイシング
フランク・リベリー	—	FW	18	7	19	16	18	16	94	電撃のスルーパス	スルーパス重視

WCCF情報局 今年大ブレークを果たしたオランダ代表の中でも、やはり注目は快足ドリブラー、アリエン・ロッベンだろう。スタミナが若干気になるもののパサーとしてもフィニッシャーとしても期待通りの活躍を見せてくれるはずだ。

GERMAN SUPERSTARS GES

ドイツの快進撃はまだまだ続く!?

近年のサッカー界でも突出した成績を残しているドイツ。だれが選ばれても不思議でないメンバーだが、今回選ばれた四人は妥当な選出とも感じる。注目は、DF20の数値になったフンメルス。DFでありながら卓越した足技を持ち、パス能力も高いと穴らしい穴はない。自陣のゴール前に立ちはだかる壁になってくれるはず。ほかの面々も十分活躍してくれだろうが、特にミュラーはポジショニングなどあらゆる面で能力が高い。



この選手に注目!

バスティアン・シュバインシュタイガー

『13-14』のバイエルン所属の選手で唯一のプレス系チームスタイル持ち。あるとないとでは守備の堅さがまったく違うのでバイエルンをやる際は手に入れておきたい。



カード表示名	所属クラブ	基本ポジション	OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL	スキル	チームスタイル
マッツ・フンメルス	—	DF	11	20	15	17	13	15	91	対人戦の覇者	マンツーマンディフェンス
トーマス・ミュラー	—	MF	19	8	16	15	16	16	90	一撃必殺	フィニッシュワーク
メスト・エジル	—	MF	18	8	19	14	16	16	91	異次元のクリエイター	チャンスメイク
バスティアン・シュバインシュタイガー	—	MF	14	15	17	16	14	18	94	円熟のプレス	プレスディフェンス

ITALIAN SUPERSTARS ITS

アズーリの中盤を彩る実力者たち

世代交代にやや苦しんでいる印象のイタリア。今回選ばれた選手もやや年齢が高めな印象だが、テクニック値が20のピルロは年齢を重ねるごとに凄みが増していっているように見えるし、モッタなどはここにきてまとまった能力値になった。ただどちらもスタミナの減りはやや早いので、交代要員が必須となるか。ITSは全員がMFなのでFW、DFに人材が求められており、バロテッリなどの成長に期待が懸かっている。



この選手に注目!

クラウディオ・マルキジオ

豊富な運動量で中盤を縦横無尽に走り回り、攻守に渡ってチームに貢献。強力なミドルシュートを放てるので前が開いていれば思い切って狙うのがいいかも。



カード表示名	所属クラブ	基本ポジション	OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL	スキル	チームスタイル
アントニオ・カンドレーバ	—	MF	15	11	17	14	16	17	90	サンアンドシャドー	ミックスパスワーク
クラウディオ・マルキジオ	—	MF	15	14	15	15	14	18	91	献身の象徴	組織守備重視
アンドレア・ピルロ	—	MF	16	13	20	14	13	16	92	呼び寄せの秘術	ボールキープ
チアゴ・モッタ	—	MF	14	16	16	16	13	15	90	創造の天秤	ショートパス重視

PORTUGUESE SUPERSTARS POS

チームの中心はもちろんCR7!

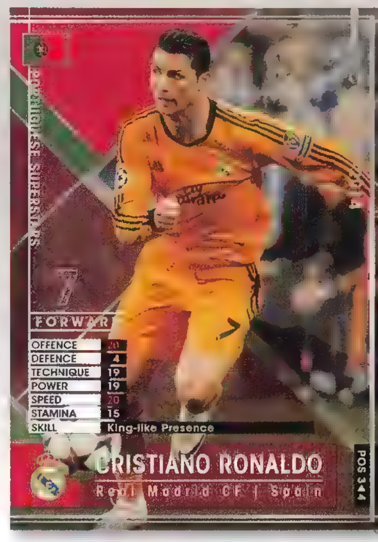
ここでも注目はクリスティアーノ・ロナウドだろう。MVPと遜色無い能力を保持しており、サイドでも中央でもゴールを量産してくれるはず。そしてもう一人注目するべき選手となるとエウデル・ポスティガか。ポルトガル人のFWは大抵がウイングタイプの選手でCFとなるとヌーノ・ゴメスやパウレタくらいしかおらず、久方ぶりの純粋なCFの登場となる。ポルトガルのファンの皆様にはぜひとも起用してほしい一枚だといえる。



この選手に注目!

ペペ

過去最高の94という数値を誇り、相手選手へのチェックや空中戦など守備能力は非常に高い。ややファールを取られやすいので中盤での起用がいいのかも。



カード表示名	所属クラブ	基本ポジション	OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL	スキル	チームスタイル
ジョアン・ペレイラ	バレンシアCF	DF	14	11	15	13	16	18	87	希望のアーチ	アーリークロス重視
ペペ	レアル・マドリーCF	DF	11	18	14	19	16	16	94	マインドブレイク	マンマーク
クリスティアーノ・ロナウド	レアル・マドリーCF	FW	20	4	19	19	20	15	97	王者の間合い	フリーロール
エウデル・ポスティガ	バレンシアCF	FW	18	5	17	15	15	14	84	ウェーブトラップ	ムービングパスワーク

WCCF情報局 守備能力に関しては文句の無いペペであるが、やはり気になるのは積極的なチェックによるファウルの多さ。チームスタイルのマンマークも使いやすいが、点灯させるのはピンポイントに抑えた方がよさそうだ。

SPANISH SUPERSTARS SPS

安定の選出に加え、隠し味はペドロ

13-14シーズンの出場試合数の関係でレアル・マドリーではカード化されなかったカシージャスだが、代表では不動の正GKだったためSPSに選出されている。イニエスタ、セルヒオ・ラモスも代表の攻守の要ということで、順当なレアカード化といえるだろう。ラスト一枠を勝ち取ったのはペドロ。これまでSPでしかカード化されていなかったので、彼を中心に据えてチームを作りたかった人にとっては、待望の一枚となるだろう。



この選手に注目!

セルヒオ・ラモス

レアル・マドリーのSP版ではファウルをひん繁に出すが、レアカードになると力強さはそのままに、不用意な接触プレイが減る印象。守備系のチームスタイルなのも○。



カード表示名	所属クラブ	基本ポジション	OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL	スキル	チームスタイル
イケル・カシージャス	—	GK	8	20	12	16	14	11	81	カバレリア	降臨
セルヒオ・ラモス	—	DF	12	20	14	18	16	16	96	不敗の対人戦	マンマーク
アンドレス・イニエスタ	—	MF	19	10	20	13	16	17	95	フィールドの魔術師	チャンスメイク
ペドロ・ロドリゲス	—	FW	17	8	17	13	17	18	90	一撃必殺	フィニッシュワーク

URUGUAYAN SUPERSTARS URS

選出された四人全員が、初のレアカード化!

人口約300万人という小国ながら、サッカーにおいては強豪国であり続けるウルグアイの精鋭たち。カバーニを筆頭としたFW陣が日本国内では有名だが、代表の真のストロングポイントは伝統的な堅守。それを裏打ちするかのように、URSのうちの二枚、ゴディンとブリトスはCBだ。残るC.ロドリゲスを含め、四人全員が初のレアカード化。一気に強化されたウルグアイ人選手のカードを使って、新たなチームを作ってみては?



この選手に注目!

エディンソン・カバーニ

ハイレベルな決定力と俊敏性を有しながら、ポストプレイやチェイシングなど、周囲の引き立て役としても輝く万能FW。献身的がゆえにバテやすいのが難点。



カード表示名	所属クラブ	基本ポジション	OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL	スキル	チームスタイル
ミゲル・アンヘル・ブリトス	SSCナポリ	DF	8	17	12	18	14	15	84	もう1人の守護神	カバーリング重視
ディエゴ・ゴディン	クラブ・アトレティコ・マドリー	DF	10	19	12	19	13	15	88	魂のストッパー	マンツーマンディフェンス
クリスティアン・ロドリゲス	クラブ・アトレティコ・マドリー	MF	15	10	15	15	17	16	88	カットバックアーティスト	プルバック重視
エディンソン・カバーニ	パリ・サンジェルマンFC	FW	19	8	16	17	16	17	93	全域のチェイシング	チェイシング

SAMURAI BLUE

名前	所属クラブ	基本ポジション	サッカー日本代表デビュー日	OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL	スキル	チームスタイル
エイジ・カワシマ	—	GK	2008.2.17	7	17	11	16	16	12	79	護衛のオーラ	降臨
マサト・モリシゲ	—	DF	2013.7.21	11	16	13	15	14	15	84	バーニングブラッド	パワープレイ
ユウト・ナガトモ	—	DF	2008.5.24	14	14	13	15	16	19	91	持ち上がる推進力	ドリブル重視
ゴウトク・サカイ	—	DF	2012.9.6	12	13	13	15	15	15	83	左右の旋風	チャンスメイク
ヒロキ・サカイ	—	DF	2012.5.23	13	12	13	15	14	16	83	鋭角のクロス	プルバック重視
マヤ・ヨシダ	—	DF	2010.1.6	10	16	13	16	12	15	82	揺るぎない統率力	ラインコントロール
トシヒロ・アオヤマ	—	MF	2013.7.21	14	12	14	14	12	16	82	パーフェクトブレンド	ミックスパスワーク
ヤスヒト・エンドウ	—	MF	2002.11.20	15	11	17	14	12	16	85	不動のサイクル	ゲームメイク
ケイスケ・ホンダ	—	MF	2008.6.22	17	9	17	17	12	15	87	個の衝動	フリーロール
ハジメ・ホソガイ	—	MF	2010.9.4	11	14	13	15	14	17	84	ダイナミックサポート	組織守備重視
シンジ・カガワ	—	MF	2008.5.24	16	10	17	12	17	16	88	心技一体	キープレイヤー重視
ヒロシ・キヨタケ	—	MF	2011.8.10	15	7	17	13	15	16	83	共鳴の使者	コンビネーションプレイ
マナブ・サイトウ	—	MF	2013.7.21	15	7	16	10	17	13	78	技巧的なミドルシュート	ミドルシュート重視
ホタル・ヤマグチ	—	MF	2013.7.21	13	14	14	14	14	17	86	創造を断つチャージング	マンマーク
シンジ・オカザキ	—	FW	2008.10.9	17	9	13	15	15	17	86	魂の飛び出し	ラインブレイク
ユウヤ・オオサコ	—	FW	2013.7.21	16	7	15	15	15	15	83	機動のポストワーク	ポストプレイ重視
ヨウヘイ・トヨダ	—	FW	2013.7.25	16	8	12	17	13	16	82	献身のチェイシング	チェイシング

※このページに登場するサッカー日本代表選手は、2014年3月5日のニュージーランド戦に出場した17名です。

各国を代表するスーパースターが勢ぞろい

大規模世界大会の開催年ということもあって欧州、南米といったくくりで無く、世界中の強豪国が選ばれ、その国籍の選手がレア化されたSUPERSTARSカテゴリー。毎年のようにレアカード化しているクリスティアーノ・ロナウドやリオネル・メッシのような超有名選手も気になるが、やはり注目したいのはベルギーやポルトガル、ウルグアイなど普段の選出ルールでは選ばれにくい中堅国の選手たちだろう。

国籍縛りで『WCCF』をプレイしている監督も多いと思うが、今回のSUPERSTARSカテゴリーの登場で選択肢の幅が一気に膨らんだ国籍も少なくないはず。ぜひ、気になる新規排出カードを織り交ぜて新チーム作りに励んでほしい。

WCCF情報局 今回一気に四枚のレアが追加されたウルグアイ代表だが、その中でもカバーニは一つ頭の抜けた能力を有している。チームスタイルのチェイシングを支える豊富なスタミナが有り、使用感は素晴らしいの一言。

ドイツのマエストロが奏でるガナーズの新章

アーセナルFC

13-14シーズンのアーセナル最大のトピックといえばエジルの加入だが、『WCCF』でアーセナルをプレイする観点から見ると、ボランチのフラミニ復帰の方が重要かもしれない。フラミニがいるおかげで守備力のある二人(もう一人はアルテタ)でダブルボランチを形成できるので、前作より安定した試合運びが望めるだろう。スタメン級の多くは能力値がアップしているが、その影響でREからSPになった選手が多く(コシールニー、メルテザッカー、ギブスなど)、U-5で組むのが難しくなっている。そのため過去のカードを使って無理にU-5で遊ぼうとするよりは、ATLEベルカンプのような往年のレジェンドを足し、U-5Rでチームを作ったほうが楽しくチームを運営できそうだ。

Type	カード表示名	基本ポジション	OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL	チームスタイル
RE	ボイチェフ・シュチェスニー	GK	7	18	12	18	12	11	78	降臨
SP	キーラン・ギブス	DF	14	12	13	13	19	15	86	クロス重視
RE	カール・ジェンキンソン	DF	12	12	11	15	16	16	82	マンツーマンディフェンス
SP	ローラン・コシールニー	DF	10	18	13	16	15	15	87	インターセプト重視
SP	ペア・メルテザッカー	DF	10	18	10	19	11	14	82	個人守備重視
SP	バカリ・サニャ	DF	13	14	12	14	16	19	88	ディレイディフェンス
SP	ミケル・アルテタ	MF	14	13	17	14	14	15	87	ゲームメイク
SP	サンティ・カソルラ	MF	16	9	18	13	17	17	90	ミックスパスワーク
RE	マテュー・フラミニ	MF	13	14	12	14	15	18	86	ハードプレスディフェンス
SP	メスト・エジル	MF	17	8	19	14	16	16	90	ミックスパスワーク
SP	アーロン・ラムジー	MF	16	12	16	14	14	16	88	シャドーストライク
RE	トマシュ・ロシツキー	MF	15	10	18	13	15	14	85	ショートパス重視
SP	ジャック・ウィルシャー	MF	15	11	18	13	16	16	89	ミックスパスワーク
SP	オリビエ・ジルー	FW	17	6	14	19	14	14	84	ハイタワー
RE	ルーカス・ポドルスキ	FW	17	7	15	16	16	15	86	チャンスメイク
SP	セオ・ウォルコット	FW	16	6	15	13	20	13	83	ドリブル重視

オススメの一枚

メスト・エジル



GESやマンシャフト版よりも、右サイドでのプレイ適性が高くなっているように感じる。基本的な能力は同じなので、三枚のうちどれを使うかは、チームスタイルで決めるといい。

フォーメーション例



センターFWを除けば過去最高の充実度、かも!?

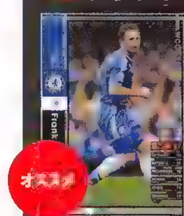
チェルシーFC

DF、MFのほとんどの選手が複数のポジションをこなせる戦術的柔軟性を持っており、能力値もトップクラスという充実度。とくに中盤のマティッチ、ランパード、ラミレスの三人はボランチ(センターハーフ)という守備の要で活躍できるのはもちろん、攻撃的MFとしても本職のオスカルやアザールを食ってしまいかねないレベルで機能する。FWでオススメはシュールレ。シュートの精度が非常に高く、ドリブルのキレも抜群で突破力が高く、さらにスーパーサブ特性も持っているとなんでもありな選手となっている。エトーとF.トーレスも悪くはないが、キャリアハイから若干能力は落ちているため、今作のチェルシーでプレイする場合は、このドイツ人FWを軸にして戦うのがオススメだ。

Type	カード表示名	基本ポジション	OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL	チームスタイル
SP	ペトル・チェフ	GK	8	19	13	19	11	12	82	シュートセービング
RE	セサル・アスピリクエタ	DF	14	12	15	13	16	16	86	アーリークロス重視
SP	ガリー・ケイヒル	DF	10	18	13	18	14	14	87	ロングパス重視
SP	アシュリー・コール	DF	14	14	15	14	16	16	89	セーフティディフェンス
SP	ブラニスラフ・イバノビッチ	DF	13	17	13	17	15	16	91	カバーリング重視
SP	ジョン・テリー	DF	11	19	13	19	11	14	87	組織守備重視
SP	エデン・アザール	MF	17	7	18	13	17	17	89	キープレイヤー重視
SP	フランク・ランパード	MF	16	11	16	16	13	15	87	ゲームメイク
SP	ネマニャ・マティッチ	MF	13	13	14	16	15	18	89	ダイナモ
SP	ジョン・ミケル・オビ	MF	13	14	15	17	13	16	88	ディレイディフェンス
SP	オスカル	MF	16	8	18	13	16	16	87	ムービングパスワーク
SP	ラミレス	MF	15	14	15	13	17	18	92	コンビネーションプレイ
RE	ウィリアン	MF	16	7	17	12	17	14	83	チャンスメイク
SP	サミュエル・エトー	FW	18	8	18	15	18	15	92	ダイレクトプレイ重視
RE	フェルナンド・トーレス	FW	17	5	15	16	16	15	84	フィニッシュワーク
SP	アンドレ・シュールレ	FW	16	9	16	14	16	16	87	シャドーストライク

オススメの一枚

フランク・ランパード



ボランチで使った際は手堅い守備、トップ下で使った際は多彩なパスで存在感を発揮。能力値こそ全盛期より下がっているが、若いころより劣っていると感じるのは運動量ぐらいだ。

フォーメーション例



WCCF情報局 「13-14」において三枚排出されているエジルはレアのGES版がチャンスメイク、ドイツ代表版がショートパス重視、クラブチーム版がミックスパスワークとなっている。能力値だけを見るのでなく、自分のチームに足りないチームスタイルを補うのも作戦の一つだ。

各ポジションに世界レベルの実力者を有する

マンチェスター・シティFC

成長著しいマンチェスター・シティ。今バージョンも各ポジションにズラリと実力者が並ぶ。DFはほかのポジションに比べてREカードが多いものの、いずれも優良カードのため不安は少ない。そんなDF陣の中心となるのはコンパニだろう。強力なプレス系のチームスタイルを持ち、相手チームの前に大きな壁となって立ちはだかる。中盤より前ではほぼ全員が突出した実力を持つが、そんな中、注目するとすればヤヤ・トゥーレ。アフリカ系選手特有の強靭なフィジカルに加え、正確かつ強力なFKで攻守に際立った存在感を見せてくれる。もうひとりはアグエロ。もともとFWとして高いレベルの選手だったが、今バージョンでさらにパワーアップ。まさにエースとしてチームに貢献してくれるだろう。

Type	カード表示名	基本ポジション	OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL	チームスタイル
SP	ジョー・ハート	GK	8	18	12	18	13	12	81	リベロキーパー
SP	ガエル・クリシー	DF	14	13	14	13	18	19	91	組織守備重視
RE	マルティン・デミチェリス	DF	10	17	14	16	13	14	84	ロングパス重視
RE	アレクサンダル・コラロフ	DF	14	10	14	17	15	16	86	オーバーラップ
SP	バンサン・コンパニ	DF	11	19	15	19	14	15	93	プレスディフェンス
RE	マティヤ・ナスタシッチ	DF	10	16	13	16	14	15	84	インターセプト重視
SP	パブロ・サバレタ	DF	14	14	14	14	15	17	88	プルバック重視
SP	フェルナンジーニョ	MF	14	13	15	14	16	17	89	ダイレクトプレイ重視
RE	ハビ・ガルシア	MF	12	15	14	17	13	15	86	逆サイドアタック
SP	ヘスス・ナバス	MF	16	8	17	13	19	15	88	フリーロール
RE	ジェイムズ・ミルナー	MF	15	10	15	15	16	15	86	クロス重視
SP	サミル・ナスリ	MF	16	9	18	14	16	16	89	ショートパス重視
SP	ダビド・シルバ	MF	17	9	19	13	17	15	90	スルーパス重視
SP	ヤヤ・トゥーレ	MF	16	14	16	18	14	16	94	ミドルシュート重視
SP	セルヒオ・アグエロ	FW	19	5	17	17	19	16	93	ドリブル重視
SP	アルバロ・ネグレド	FW	17	7	15	17	15	16	87	コンビネーションプレイ

オススメの一枚

アルバロ・ネグレド



186cmと恵まれた身体を持ち、ペナルティエリア内では無類の強さを発揮する。チームスタイルのコンビネーションプレイは強力で、華麗なパスワークを披露してくれるだろう。

フォーメーション例



超強力な3トップが相手ゴールに襲いかかる!

パリ・サンジェルマンFC

潤沢な資金で補強を続けるPSG。その成果もあってここ数年は快進撃を見せている。その原動力の筆頭はやはりイブラヒモビッチだろう。ややスタミナの減りが早くなったが、キープ力や決定力などにはさらに磨きがかかっている。今回も得点源として十分な活躍を見せてくれるはずだ。そんなイブラヒモビッチと同様、活躍が期待できそうなのがFWのカバーニ。ウイングとしても強力な選手だが、中央で起用しても面白い。チームスタイルのポストプレイ重視でシュートチャンスを数多く作ってくれるだろう。守備面ではチアゴ・シウバを筆頭に高い能力を持つ選手がそろうが、ベテランが多いせいか疲労するのが早い。スタミナの減り具合に注意して適切に選手交代をすることを心掛けよう。

Type	カード表示名	基本ポジション	OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL	チームスタイル
RE	サルバトーレ・シリグ	GK	8	18	10	18	12	13	79	セーフティディフェンス
SP	アレックス	[illegible]	11	18	12	19	11	13	84	カバーリング重視
RE	クリストフ・ジャレ	DF	14	13	14	13	15	16	85	クロス重視
RE	マルキーニョス	DF	9	16	13	16	16	15	85	マンツーマンディフェンス
RE	マクスウェル	DF	14	13	15	12	16	16	86	プレースキック重視
SP	チアゴ・シウバ	DF	12	20	14	17	15	15	93	ラインコントロール
RE	グレゴリー・ファン・デル・ウィール	DF	14	12	15	13	16	16	86	アーリークロス重視
RE	ルーカス	MF	16	6	17	13	17	14	83	プルバック重視
SP	ブレーズ・マテュイディ	MF	14	14	14	14	16	18	90	ディレイディフェンス
RE	ハビエル・パストーレ	MF	16	6	18	14	15	15	84	ドリブル重視
RE	アドリアン・ラビオ	MF	15	9	14	15	14	13	80	ボールキープ
SP	チアゴ・モッタ	[illegible]	14	15	16	16	13	15	89	ミックスパスワーク
RE	マルコ・ベッラッティ	MF	14	13	17	13	14	15	86	ムービングパスワーク
SP	エディンソン・カバーニ	FW	19	7	16	17	16	17	92	ポストプレイ重視
SP	ズラタン・イブラヒモビッチ	FW	20	4	20	20	14	14	92	キープレイヤー重視
SP	エセキエル・ラベッシ	FW	17	7	17	15	18	16	90	ラインブレイク

オススメの一枚

チアゴ・シウバ



世界でも屈指の能力のセンターバック。うまいポジショニングと読みで相手のパスを奪取。その後は攻撃の起点にもなる。空中戦にも強く、セットプレーで得点を上げることも多い。

フォーメーション例



WCCF情報局 パリを代表するFWイブラヒモビッチはSP版にして三つの能力が最高値の20と突出した能力を保持している。自らを"神"と称する彼を止めるのは「WCCF」においても容易ではない。

優秀なレギュラーカードの宝庫!

バイヤー04レバークーゼン

SP選手は少ないものの、REカードとしては破格の能力を持つ選手が各ポジションにそろうレバークーゼンの面々。まず注目はGKのレノ。以前より合計値が7も上昇、特にパワーは4上がったおかげで以前よりシュートに対して力負けすることが減ったように思えた。攻撃はメンバーの特性を生かしたサイド攻撃が基本。グアルダードやサム、エムレ・ジャンの中から調子のよい選手を積極的に起用することになるが、ソン・フンミンとサムがコンビチームスタイル持ちなので二人を同時起用する形にするのが望ましいか。ただその場合はCFがキースリンクのみになってしまうのがきついところだが、ソン・フンミンの配置をウイングのままのゼロトップというのを試してみるのも面白いかもしれない。

Type	カード表示名	基本ポジション	OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL	チームスタイル
RE	ベルント・レノ	GK	8	17	12	16	12	12	77	シュートセービング
RE	セバスティアン・ボエニシュ	DF	13	10	14	17	14	17	85	プレスディフェンス
RE	ジュリオ・ドナティ	DF	12	12	13	14	14	14	79	オーバーラップ
RE	ロベルト・ヒルベルト	DF	13	10	16	14	16	17	86	ロングパス重視
RE	エミル・スパヒッチ	DF	10	17	13	16	14	14	84	マンマーク
RE	エメル・トプラク	DF	10	16	13	16	13	15	83	ショートパス重視
RE	フィリップ・ボルシャイト	DF	10	16	13	17	13	14	83	インターセプト重視
RE	ラース・ベンダー	MF	14	14	14	15	14	15	86	ダイレクトプレイ重視
RE	エムレ・ジャン	MF	14	11	15	15	14	15	84	ミックスパスワーク
RE	ゴンサロ・カストロ	MF	14	12	14	14	16	16	86	ミドルシュート重視
RE	アンドレス・グアルダード	MF	15	9	15	14	17	16	86	ドリブル重視
RE	シュテファン・ライナルツ	MF	11	15	13	16	13	16	84	カバーリング重視
SP	シモン・ロルフェス	MF	14	15	15	16	12	17	89	逆サイドアタック
RE	シドネイ・サム	MF	17	7	15	14	17	14	84	ラインブレイク
SP	シュテファン・キースリング	FW	17	8	15	17	14	16	87	ポストプレイ重視
RE	ソン・フンミン	FW	17	7	16	15	17	14	86	ラインブレイク

オススメの一枚

シモン・ロルフェス



以前よりSTA値が上がって再登場。中盤を広く走り回り、攻守のリンクマンとしてチームに貢献する。ボールを奪取した後は長短織り交ぜたパスを繰り出してチャンスを演出することも。

フォーメーション例



多彩なパスワークを駆使して相手ゴールを陥れる

ボルシア・ドルトムント

毎年のように主力が流出する苦しい状況のドルトムントだが、それでもフンメルスやロイスなどチームの軸となる選手が名を連ねる。ゲッツェの抜けた穴にはタイプの違うオーバメヤンが入ったが、タイプが違うので馴染むのに時間がかかるかもしれない。そうなると攻撃の中心となるのはロイスとレバンドフスキになるのだが、現実のロイスがひん繁に怪我をしているため、ゲームに反映されていないかが心配なところ。中盤に関しては粒がそろっているので選手の状態でスタメンを選べばいいが、チームスタイルを考慮するのならベンダーとケールを中心に配置するのがよさそう。守備面では今回負傷者が多いためポジションにやや偏りがあるので、過去バージョンから補強するのも一つの手。

Type	カード表示名	基本ポジション	OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL	チームスタイル
SP	ロマン・バイデンフェラー	GK	8	19	12	18	10	13	80	PKセービング
RE	エリック・ドゥルム	DF	13	12	13	14	16	13	81	個人守備重視
RE	マヌエル・フリードリヒ	DF	10	18	12	16	13	14	83	セーフティディフェンス
SP	マッツ・フンメルス	DF	12	18	15	17	13	15	90	組織守備重視
RE	ソクラティス・パパスタソプロス	DF	10	17	13	16	15	15	86	リベロディフェンス
RE	マルセル・シュメルツァー	DF	13	14	13	14	15	17	86	クロス重視
RE	スベン・ベンダー	MF	12	15	13	16	14	16	86	プレスディフェンス
RE	ヤクブ・ブワシュチコフスキ	MF	16	10	14	14	16	16	86	ミドルシュート重視
RE	ケビン・グロスクロイツ	MF	14	11	12	16	15	18	86	ダイナモ
RE	ヨナス・ホフマン	MF	15	8	14	14	15	14	80	降臨
RE	セバスティアン・ケール	MF	11	15	14	17	11	15	83	カバーリング重視
RE	ヘンリク・ムヒタリアン	MF	15	11	14	15	14	16	85	チェイシング
SP	マルコ・ロイス	MF	17	8	16	14	18	16	89	キープレイヤー重視
RE	ヌリ・シャヒン	MF	14	12	17	13	14	16	86	ゲームメイク
SP	ピエール=エメリク・オーバメヤン	FW	17	7	13	16	19	15	87	フリーロール
SP	ロベルト・レバンドフスキ	FW	19	6	15	16	15	16	87	フィニッシュワーク

オススメの一枚

ケビン・グロスクロイツ



前後左右、サイドならほぼどこでもこなせるポリバレントな選手。SBで起用することは滅多にないだろうが、チームを作るときはぜひともベンチメンバーに入れておきたい選手。

フォーメーション例



WCCF情報局 パパスタソプロス、シュメルツァー、ベンダーなどU-5で使えそうな選手のそろうドルトムント。チーム自体がU-5で構成されているのでそのまま使用してみて、使用感のいい選手をピックアップしてみるのもよさそうだ。

さらなる補強で王者に死角なし!?

FCバイエルンミュンヘン

ドルトムントからゲッツェ、バルセロナからチアゴ・アルカンタラなどを新たに加え、盤石の布陣を敷く王者バイエルン。だれが中心かと問われると返答に困ってしまうほどで、ロッベン&リベリーはもちろん、ミュラーやノイアー、クロースなど枚挙にいとまがない。ただ一点、前バージョンで猛威を振るったダブルバン（ダンテとJ.ボアテングのコンビチームスタイル）が、今回は無いので守備系のチームスタイルには一考が必要。J.ボアテングの個人的守備重視もしくはラームのディレイディフェンスのどちらかになるが、これは状況によって使い分けるのがベターといえる。反面、攻撃面ではさまざまなチームスタイルが選べるので自分に合った戦術を選ぶのがよさそうだ。

Type	カード表示名	基本ポジション	OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL	チームスタイル
SP	マヌエル・ノイアー	GK	9	20	12	18	13	12	84	リベロキーパー
SP	ジェローム・ボアテング	DF	10	17	13	18	15	16	89	個人守備重視
SP	ダンテ	DF	12	17	14	17	14	15	89	全員攻撃
SP	フィリップ・ラーム	DF	15	15	16	14	16	18	94	ディレイディフェンス
RE	ラフィーニャ	DF	14	10	15	13	17	17	86	クロス重視
SP	ダニエル・ファン・ブイテン	DF	9	18	12	19	11	15	84	パワープレイ
SP	ダビド・アラバ	MF	14	11	16	15	16	17	89	ミドルシュート重視
SP	マリオ・ゲッツェ	MF	17	8	18	14	17	16	90	スルーパス重視
SP	トニ・クロース	MF	15	9	18	15	15	16	88	ゲームメイク
SP	ハビ・マルティネス	MF	14	16	15	17	14	17	93	マンツーマンディフェンス
SP	フランク・リベリー	MF	17	8	18	16	18	16	93	ブルバック重視
SP	アリエン・ロッベン	MF	17	7	18	15	19	14	90	チャンスメイク
SP	バスティアン・シュバインシュタイガー	MF	14	14	17	16	14	18	93	フォアザチーム
SP	チアゴ	MF	15	11	18	13	15	15	87	ワンタッチパス重視
SP	マリオ・マンジュキッチ	FW	19	8	15	17	15	16	90	ムービングパスワーク
SP	トーマス・ミュラー	FW	17	9	16	15	16	16	89	ラインブレイク

オススメの一枚

トーマス・ミュラー



さまざまな大会でゴールを重ね続けるストライカー。動き出しが非常に上手く、いつの間にかフリーになっていることがしばしば。決定力も高く、シュートが枠を外すことはほとんどない。

フォーメーション例



チームとしては『01-02』以来の参戦!

ACFフィオレンティーナ

『01-02』以来の参戦だが、メンバーの中にはお馴染みの面子がちらほらと見受けられるので、真新しさという点ではちょっと物足りないかもしれないが、チームとしてのバランスは良好。使用感のいいチームスタイルが多く、戦術面での選択肢に困らない部分がこのチームの強みといえる。ただ、各ポジションのバランスという面ではMFの人数が多すぎるという印象が拭えない。FW、DFにもう一人ずつ入ればいいのだが。選手たちの能力に関していえば総じて高く、だれを使っても結果を残してくれるだろうが、一人挙げるとすればクアドラードだろうか。スピード溢れるドリブルでサイドを切り裂き、速く正確なクロスを上げて数多くのゴールチャンスを作り出してくれる。

Type	カード表示名	基本ポジション	OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL	チームスタイル
RE	ネト	GK	7	17	11	17	12	12	76	クロスセービング
RE	ゴンサロ・ロドリゲス	DF	11	17	13	17	13	15	86	ハードプレスディフェンス
RE	マヌエル・パスクアル	DF	13	13	14	14	15	16	85	プレースキック重視
RE	ステファン・サビッチ	DF	9	16	12	17	13	16	83	マンツーマンディフェンス
RE	ネナド・トモビッチ	DF	11	15	13	16	14	16	85	個人守備重視
RE	マッシモ・アンブロジーニ	MF	13	15	14	15	13	16	86	プレスディフェンス
RE	アンデルソン	MF	13	13	15	15	15	15	86	インターセプト重視
RE	アルベルト・アクィラーニ	MF	15	10	17	14	15	15	86	スルーパス重視
SP	ボルハ・バレロ	MF	16	10	18	14	15	16	89	ゲームメイク
SP	ファン・クアドラード	MF	15	9	16	13	19	16	88	ドリブル重視
RE	マティアス・フェルナンデス	MF	14	8	17	13	16	14	82	ボールキープ
RE	ホアキン・サンチェス	MF	16	8	16	16	16	14	86	チャンスメイク
RE	ダビド・ピサロ	MF	14	11	17	13	14	16	85	ミックスパスワーク
RE	ファン・マヌエル・バルガス	MF	14	9	15	16	16	16	86	クロス重視
RE	アレッサンドロ・マトリ	FW	17	7	14	16	15	16	85	キープレイヤー重視
SP	ジュゼッペ・ロッシ	FW	18	6	17	14	18	15	88	降臨

オススメの一枚

アルベルト・アクィラーニ



中盤の底から繰り出すパスはチームにリズムをもたらすセントラルMF。テンポよくパスを繰り出しつつ、チャンスがあれば一撃必殺のスルーパスを放って味方の得点を引き出してくれる。

フォーメーション例



WCCF情報局 REカードとしては非常に高い能力の選手が多く在籍する、AFCフィオレンティーナ。U-5でチーム育成をしたい監督にはうれしい追加チームだ。

史上最もU-5が組みやすい!?　出直しのロッソネロ

ACミラン

悪化し続けるクラブの財政状況が影響して、ビッグネームが軒並み移籍し、小粒化したロッソネロことACミラン。しかし『WCCF』的には新加入のREカードが増えるということなので、デメリットだけということにはなっていない。とくにセンターバック兼サイドバックのラミやサパタは、勝利重視のU-5チームでも通用しそうな能力値となっている。そしてミラニスタにとって朗報なのが、ホンダの存在。彼にはSAMURAI BLUE版があるため、ミランのSPをこれに変えてしまえば、戦力を落とすことなくU-5チームを作れるのだ。ほかにチームを強化したい場合はデ・ヨングをDUSに変更する手もあるが、チームスタイルがどちらも使いやすく魅力的なため、悩ましい選択肢といえる。

Type	カード表示名	基本ポジション	OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL	チームスタイル
RE	ガブリエウ	GK	7	17	12	18	10	11	75	シュートセービング
RE	イニャツィオ・アバーテ	DF	13	12	13	14	18	16	86	マンマーク
RE	ケビン・コンスタン	DF	11	13	13	16	16	16	85	リトリート
RE	フィリップ・メクセス	DF	10	17	14	17	12	14	84	カバーリング重視
RE	アディル・ラミ	DF	10	17	13	18	13	15	86	ロングパス重視
RE	クリスティアン・サパタ	DF	9	17	11	17	14	16	84	マンツーマンディフェンス
RE	バルテル・ビルサ	MF	14	10	15	14	15	15	83	チャンスメイク
SP	ナイジェル・デ・ヨング	MF	12	16	14	16	14	18	90	ハードプレスディフェンス
RE	ウルビー・エマヌエルソン	MF	14	11	15	13	16	16	85	アーリークロス重視
SP	ケイスケ・ホンダ	MF	16	10	17	17	12	15	87	キープレイヤー重視
SP	リッカルド・モントリーボ	MF	15	12	17	14	14	16	88	ミックスパスワーク
RE	サリー・ムンタリ	MF	14	12	15	16	14	15	86	スルーパス重視
SP	アンドレア・ポーリ	MF	14	12	16	15	14	16	87	フォアザチーム
SP	マリオ・バロテッリ	FW	17	4	18	18	17	15	89	フィニッシュワーク
SP	カカ	FW	16	7	18	16	16	14	87	ショートパス重視
RE	ロビーニョ	FW	16	7	18	13	17	14	85	降臨

オススメの一枚

ナイジェル・デ・ヨング



オススメ

本作のミランで唯一の総合能力値90オーバー。チームスタイルの効果がDUSとほぼ真逆(DUSはポジショニング重視、SPは積極的にプレスをかける)。使いたい戦術で使い分けよう。

フォーメーション例



使える新戦力におなじみの選手が融合

ASローマ

年間通してユベントスを追走しての二位と、久々にピッチ上で結果を出せたシーズンなためか、能力の高いRE、SPが多数カード化されている。今バージョンのこの16枚で遊ぶことを考えると、複数のポジションをこなせる選手が多く、怪我人や絶不調の選手がいても、ある程度融通が効くのも魅力。一見代わりがいないように見えるCBにはデ・ロッシを回すといい。デ・ロッシ抜きでもブラッドリー、ストロートマン、ナインゴランという陣容は、本作でもトップクラスに入る。攻撃陣は能力は高いのだが、スタミナに問題のある選手が多い。能力値を見るとトッテイやジェルビーニョをスタメン起用したくなるが、あえて温存して後半を勝負どころにするといった采配が効果的に働くこともある。

Type	カード表示名	基本ポジション	OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL	チームスタイル
RE	モルガン・デ・サンクティス	GK	8	18	11	18	12	12	79	クロスセービング
RE	フェデリコ・バルザレッティ	DF	13	13	14	14	15	17	86	ダイナモ
SP	メディ・ベナティア	DF	10	17	13	17	14	16	87	個人守備重視
RE	ドド	DF	13	11	14	13	16	15	82	アーリークロス重視
RE	レアンドロ・カスタン	DF	10	18	12	16	14	14	84	オーバーラップ
SP	マイコン	DF	14	12	16	15	16	16	89	クロス重視
RE	マイケル・ブラッドリー	MF	12	14	15	16	13	16	86	逆サイドアタック
SP	ダニエレ・デ・ロッシ	MF	14	16	16	17	13	17	93	フォアザチーム
RE	アレッサンドロ・フロレンツィ	MF	17	8	15	13	16	16	85	シャドーストライク
RE	ラジャ・ナインゴラン	MF	13	13	14	14	15	17	86	インターセプト重視
SP	ミラレム・ピアニッチ	MF	16	9	18	12	16	16	87	ショートパス重視
SP	ケビン・ストロートマン	MF	15	12	16	16	14	16	89	ゲームメイク
RE	マルコ・ボリエッロ	FW	17	5	16	17	14	14	83	ハイタワー
SP	ジェルビーニョ	FW	17	7	16	14	18	15	87	チャンスメイク
RE	アデム・リャイッチ	FW	16	8	16	14	15	15	84	プレースキック重視
SP	フランチェスコ・トッティ	FW	19	4	19	16	13	14	85	キープレイヤー重視

オススメの一枚

ケビン・ストロートマン



オススメ

ルーズボールを拾ってチャンスまで持っていくのが非常に上手い。ボールの奪取力やパスを散らす視野や技術など、ボランチ、センターハーフに必要な能力はすべてハイレベル。

フォーメーション例



WCCF情報局 ミラン、ローマにはU-5で活躍が期待できる選手が多く在籍している。特にコンスタン、バルザレッティ、ブラッドリー、ナインゴランあたりはボランチで試してみたい選手の筆頭といえる。

能力の高い中盤を生かしたいが……

FCインテル・ミラノ

チーム内にSPが五枚というのはU-5で運用しやすいということでもあるが、レアに選ばれている選手はおらず、欧州を制覇した数年前に比べると少々さびしいラインナップとなっている。そんな中で主軸になりそうなのは、ナガトモ、グアリン、エルナネスといった、攻守に渡って活躍できる能力値90オーバーの選手たち。とくにナガトモのチームスタイル、プルバック重視の発動中は、今作から目に見えてドリブルをしかけてサイド深くまで進入するひん度が上がっているのでオススメだ。コレクション的な意味では、おそらく今バージョンが最後のカード化となる、カンビアッソ、ミリートのインテルに複数のタイトルをもたらした、アルゼンチンコンビを押さえておきたいところだ。

Type	カード表示名	基本ポジション	OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL	チームスタイル
RE	サミル・ハンダノビッチ	GK	7	18	11	18	12	12	78	クロスセービング
RE	ウーゴ・カンパニャーロ	DF	11	17	12	17	14	15	86	ロングスロー
RE	ジョナタン	DF	13	12	14	15	15	16	85	プレスディフェンス
RE	フアン・ヘスス	DF	10	17	12	17	14	15	85	マンツーマンディフェンス
SP	ユウト・ナガトモ	DF	14	14	13	15	16	20	92	プルバック重視
RE	アンドレア・ラノッキア	DF	9	17	13	17	13	15	84	ラインコントロール
SP	ロランド	DF	10	17	13	18	14	15	87	組織守備重視
RE	リカルド・アルバレス	MF	15	8	17	15	16	15	86	ダイレクトプレイ重視
SP	エステバン・カンビアッソ	MF	13	17	16	15	13	16	90	ミックスパスワーク
SP	フレディ・グアリン	MF	15	11	15	17	16	16	90	ミドルシュート重視
SP	エルナネス	MF	16	11	17	15	15	17	91	コンビネーションプレイ
RE	マテオ・コバチッチ	MF	15	8	17	13	15	14	82	ワンタッチパス重視
RE	サフィル・タイデル	MF	14	10	16	14	16	15	85	シャドーストライク
RE	マウロ・イカルディ	FW	17	6	15	14	17	14	83	フリーロール
RE	ディエゴ・ミリート	FW	18	5	15	15	15	13	81	ラインブレイク
RE	ロドリゴ・パラシオ	FW	17	6	16	13	17	16	85	チェイシング

オススメの一枚

ロドリゴ・パラシオ



前作でSPだったアルビセレステ版とほぼ同じ感覚で使えるため、REということを考えると非常にコストパフォーマンスが高い。FW認識される場所ならどこに置いても機能する。

フォーメーション例



セリエA随一の充実した戦力

ユベントス

REカードがチームの大半を占めるほかのセリエAのクラブと異なり、じつに11名がSPという陣容のユベントス。レアカードにもブッフォン、マルキジオ、ピルロ、ポグバ、ジョレンテが選ばれているうえ、イタリア人選手の多くはアッズーリでもカード化されているので、チームスタイルの好みによってカードを使い分けられる。ただし現実のユベントスっぽく戦おうとすると、3バックというフォーメーションの穴を、ウインガーに狙い撃ちされやすい。4バックにするのが無難なのだが、中盤の枚数を削ると守備時にピルロをサポートできるかが不安、FWを削ると一気に得点力不足に陥るという可能性を孕んでいる。試合を見て臨機応変に対応する戦術眼が求められるチームといえる。

Type	カード表示名	基本ポジション	OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL	チームスタイル
SP	ジャンルイジ・ブッフォン	GK	8	19	13	18	11	12	81	GKロングフィード
RE	アンドレア・バルザーリ	DF	10	18	12	17	13	16	86	カバーリング重視
SP	レオナルド・ボヌッチ	DF	10	18	14	16	13	16	87	ロングパス重視
SP	ジョルジョ・キエッリーニ	DF	11	19	13	18	14	16	91	ロングスロー
SP	ステファン・リヒトシュタイナー	DF	14	13	14	15	16	19	91	全員攻撃
RE	アンジェロ・オグボンナ	DF	9	17	11	18	15	15	85	マンツーマンディフェンス
SP	クワドオ・アサモア	MF	14	13	15	16	16	18	92	ダイナモ
RE	マウリシオ・イスラ	MF	13	14	12	15	15	17	86	オーバーラップ
SP	クラウディオ・マルキジオ	MF	15	13	15	15	14	18	90	ムービングパスワーク
RE	シモーネ・パドイン	MF	12	13	13	13	15	17	83	フォアザチーム
SP	アンドレア・ピルロ	MF	16	13	20	13	13	16	91	プレースキック重視
SP	ポール・ポグバ	MF	14	14	14	16	14	16	88	ハードプレスディフェンス
SP	アルトゥーロ・ビダル	MF	15	15	15	16	15	17	93	シャドーストライク
RE	セバスティアン・ジョビンコ	FW	17	5	18	13	17	15	85	ラインブレイク
SP	フェルナンド・ジョレンテ	FW	18	6	15	19	11	16	85	ハイタワー
SP	カルロス・テベス	FW	18	7	18	16	17	16	92	フリーロール

オススメの一枚

カルロス・テベス



ユベントスでチャンスメイクとゴールゲットを両立できる貴重な存在。身長は低いが体幹は強いため競り負けにくく、決定力も高い。二列目における攻めの組み立てでも存在感を発揮。

フォーメーション例



WCCF情報局 ユベントスの中盤にはRE、SP問わず良質な選手が多く在籍している。中でもポグバはSP版のチームスタイルがハードプレスディフェンスと使いやすく、攻守において活躍してくれるはずだ。

日本でも人気の高い名門が満を持しての参戦!

SSCナポリ

ここ数年のセリエAではユベントスに次ぐ安定感と実力をそなえた名門が、ついにシリーズ初参戦。その割にはFWにイグアインやカジェホン、DFにはアルビオル、GKにはレイナと見知った顔が多いため新鮮味は少ないが、その分『WCCF』で機能するという保証がなされているという裏付けでもある。中盤に関しては攻撃の核であるハムシクを筆頭に、初カード化の選手が並ぶ。総合値が90を超えているインレルはもちろん、ベーラミ、ジェマイリらもREとしてはトップクラスの能力値が設定されており、活躍が計算できる。FWは枚数が多く供給過多に思えなくもないが、メルテンス、インシーニェ、カジェホンらがウイングでも起用可能なため、3トップを基本にすればバランスよく運用できるはずだ。

Type	カード表示名	基本ポジション	OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL	チームスタイル
SP	ホセ・レイナ	GK	10	18	14	17	12	11	82	GKファストフィード
RE	ラウール・アルビオル	DF	10	17	14	17	14	14	86	マンツーマンディフェンス
SP	パブロ・アルメロ	DF	14	12	13	15	17	18	89	プレスディフェンス
RE	ミゲル・アンヘル・ブリトス	DF	8	17	12	18	13	15	83	マンマーク
RE	フェデリコ・フェルナンデス	DF	9	17	11	17	12	14	80	個人守備重視
RE	バロン・ベーラミ	MF	13	13	14	15	15	16	86	マリーシア
RE	ブレリム・ジェマイリ	MF	14	11	16	14	14	16	85	ワンタッチパス重視
SP	マレク・ハムシク	MF	17	9	17	15	15	16	89	ボールキープ
SP	ギョクハン・インレル	MF	13	14	16	16	14	17	90	逆サイドアタック
SP	クリスティアン・マッジョ	MF	14	12	14	14	16	18	88	オーバーラップ
RE	フアン・スニガ	MF	14	12	13	14	17	16	86	ダイナモ
SP	ホセ・カジェホン	FW	17	9	15	14	17	16	88	シャドーストライク
SP	ゴンサロ・イグアイン	FW	19	5	17	16	17	16	90	キープレイヤー重視
RE	ロレンツォ・インシーニェ	FW	16	8	17	10	17	15	83	クロス重視
RE	ドリース・メルテンス	FW	15	9	16	13	17	16	86	ムービングパスワーク
RE	ゴラン・パンデフ	FW	16	7	16	15	16	16	86	チェイシング

オススメの一枚

ミゲル・アンヘル・ブリトス



2011年からナポリに在籍している、空中戦の強さに定評のあるCB。URSでレアカード化しているため、チームのレギュレーションを気にしない場合は、REと入れ替えるといい。

フォーメーション例



リーガ制覇を成し遂げ、ほぼ全員がパワーアップ!

クラブ・アトレティコ・マドリー

レアル・マドリーとバルセロナという、世界で一番目と二番目に裕福なメガクラブを押さえてリーグ優勝という偉業を成し遂げたアトレティコの面々たち。当然ながらほぼ全員の能力値がアップ。SPやレアカード化を果たした選手が一気に増えている。そういった中でも別格な強化を施されたのが、フィニッシャーとしての役割を一人で完璧にこなしていたジエゴ・コスタ。前作のREでは決定力に問題があったが、今作ではむしろ最大のストロングポイントになっている。チームの躍進を支えたもうひとつの武器、鉄壁のディフェンスだが、こちらDFと中盤の守備の要、ガビに代わる控えがおらず、試合を重ねていくと綻びが生まれやすい。安定して勝つには、適度な休養が必要となるだろう。

Type	カード表示名	基本ポジション	OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL	チームスタイル
SP	ティボー・クルトワ	GK	8	18	13	16	13	12	80	GKゲームメイク
SP	フィリペ・ルイス	DF	14	11	15	14	16	17	87	アーリークロス重視
SP	ディエゴ・ゴディン	DF	10	18	12	19	13	15	87	リトリート
RE	ファンフラン	DF	14	11	15	13	16	16	85	オーバーラップ
RE	ミランダ	DF	9	17	12	15	14	14	81	カバーリング重視
RE	アルダ・トゥラン	MF	15	9	17	14	16	15	86	プルバック重視
RE	ジエゴ	MF	17	8	18	14	15	14	86	チャンスメイク
SP	ガビ	MF	14	14	15	14	14	17	88	ダイナモ
SP	コケ	MF	15	11	17	13	15	16	87	ダイレクトプレイ重視
RE	オリベル・トーレス	MF	15	8	17	11	16	13	80	逆サイドアタック
SP	ラウール・ガルシア	MF	14	13	15	16	13	16	87	ミドルシュート重視
SP	クリスティアン・ロドリゲス	MF	15	10	15	15	16	16	87	マリーシア
RE	チアゴ	MF	13	12	16	14	14	15	84	ゲームメイク
RE	アドリアン・ロペス	FW	16	6	15	14	16	15	82	ラインブレイク
SP	ジエゴ・コスタ	FW	18	8	15	16	15	17	89	チェイシング
SP	ダビド・ビジャ	FW	18	8	17	14	17	16	90	フィニッシュワーク

オススメの一枚

ダビド・ビジャ



バルセロナ在籍最終年よりもテクニックやスタミナが高く、総合値は90に。ウインガーではなく、決定力に特化したストライカータイプの動きを好むため、点を取らせやすい。

フォーメーション例



WCCF情報局 パンデフやジエゴ・コスタのチームスタイル、チェイシングは前Ver.において猛威を振るったチームスタイルの一つ。今作ではボール奪取力は落ちたように感じるが、前線でボールを奪えた場合の得点チャンスは変わらず魅力。スタミナに余裕があれば積極的に仕掛けていこう。

重鎮+ネイマールの力でサイクルの終わりを乗り切る

FCバルセロナ

新加入選手はネイマールとバルトラの二人だけという、『WCCF』的には寂しい陣容。しかしおなじみの選手たちの個々の能力は、現実のサッカーシーンにおける評判ほどは落ちておらず、これまで通り華麗かつスピーディーなパスワークで、多くの敵チームを翻弄できる。このバージョンならではの+αに期待するのならば、同じスキルが設定されているメッシとイニエスタの特殊能力と連携を伸ばしたり、パス系の戦術と相性の悪い選手にはネイマールで対抗、珍しく守備系のチームスタイルを持っているシャビのプレスディフェンスなどを活用したい。また、守備陣で注目したいのはマスチェラーノ。バルセロナではDFでの出場が多いため、アルビセレステ版より守備力が高い。

Type	カード表示名	基本ポジション	OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL	チームスタイル
SP	ビクトール・バルデス	GK	10	19	13	16	14	12	84	組織守備重視
SP	アドリアーノ	DF	14	15	15	14	17	16	91	オーバーラップ
RE	マルク・バルトラ	DF	9	16	14	15	14	14	82	ゲームメイク
SP	ダニエウ・アウベス	DF	15	12	16	16	17	19	95	アーリークロス重視
SP	ジョルディ・アルバ	DF	15	12	15	12	18	18	90	ダイナモ
SP	ジェラール・ピケ	DF	12	18	16	18	14	15	93	ディレイディフェンス
SP	セルヒオ・ブスケツ	MF	14	15	17	16	12	16	90	逆サイドアタック
SP	セスク・ファブレガス	MF	17	10	19	14	14	17	91	コンビネーションプレイ
SP	アンドレス・イニエスタ	MF	17	10	20	13	16	18	94	ムービングパスワーク
SP	ハビエル・マスチェラーノ	MF	12	18	14	16	16	17	93	インターセプト重視
SP	シャビ	MF	16	13	20	13	14	16	92	プレスディフェンス
SP	リオネル・メッシ	FW	19	6	20	16	20	15	96	ムービングパスワーク
SP	ネイマール	FW	18	6	19	13	19	15	90	ボールキープ
SP	ペドロ・ロドリゲス	FW	18	8	17	13	17	16	89	ミドルシュート重視
SP	アレクシス・サンチェス	FW	18	7	17	14	18	16	90	ラインブレイク
RE	クリスティアン・テージョ	FW	16	8	14	14	18	14	84	ドリブル重視

オススメの一枚

マルク・バルトラ



このカンテラ育ちのDFとテージョは"バルセロナのREカード"というだけで希少価値がある。DFとしては珍しいチームスタイル、ゲームメイクが設定されているのも注目ポイント。

フォーメーション例



現実世界では史上最強の布陣だが……

レアル・マドリーCF

13-14シーズンのレアル・マドリーといえば、圧倒的な戦力でヨーロッパの頂点に立ち、悲願のデシマ(チャンピオンズリーグ10冠目)をクラブにもたらした最強チーム。……なのだが、『WCCF』で現実と同じ布陣で挑むと、カウンターに非常に脆く、相手の速攻を止められたとしても、その代償にDF(セルヒオ・ラモス、バランに加え、今作はマルセロもファウルが多い)が退場してしまうことが少なくない。対人戦やレベルの高いCPUチーム相手の場合は、豪華な攻撃陣のうち、数人はベンチに置き、シャビ・アロンソとイジャラメンディのダブルボランチで挑むのがオススメ。逆に攻撃陣はだれを出しても点が取れるため、C.ロナウド以外はコンディションの高い選手優先で使うといいだろう。

Type	カード表示名	基本ポジション	OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL	チームスタイル
RE	ディエゴ・ロペス	GK	8	18	11	18	11	12	78	組織守備重視
RE	ダニエル・カルバハル	DF	14	12	14	14	16	16	86	オーバーラップ
SP	マルセロ	DF	15	12	16	14	17	16	90	クロス重視
SP	ペペ	DF	11	18	14	18	16	16	93	パワープレイ
SP	セルヒオ・ラモス	DF	12	19	14	18	16	16	95	リトリート
SP	ラファエル・バラン	DF	10	17	14	17	15	14	87	マンマーク
SP	ギャレス・ベイル	MF	18	8	17	15	18	14	90	ドリブル重視
SP	アンヘル・ディ・マリア	MF	16	9	17	14	17	16	89	フリーロール
RE	アシエル・イジャラメンディ	MF	13	13	16	14	14	16	86	プレスディフェンス
SP	イスコ	MF	16	7	19	13	16	15	86	ボールキープ
SP	ルカ・モドリッチ	MF	16	11	18	13	16	17	91	ムービングパスワーク
SP	シャビ・アロンソ	MF	14	16	17	16	13	17	93	ゲームメイク
SP	カリム・ベンゼマ	FW	19	5	17	17	16	15	89	フィニッシュワーク
RE	ヘセ・ロドリゲス	FW	16	7	16	13	16	14	82	ミドルシュート重視
SP	クリスティアーノ・ロナウド	FW	20	4	19	19	19	15	96	チャンスメイク
RE	アルバロ・モラタ	FW	17	5	15	16	14	14	81	ハイタワー

オススメの一枚

ペペ



警告をひん繁に受けるレアルのDF陣にあって、ファウルを出さずに安定してボールを奪える守備の要。チームスタイルの影響か、コーナーキック時の得点力が上がったのも○。

フォーメーション例



WCCF情報局 サイドからの攻撃が有効な本作においてダニエウ・アウベスのアーリークロス重視やマルセロのクロス重視はチームに一人は欲しい有能なチームスタイル保持選手といえる。

さまざまな国籍の優良REカードがそろう

バレンシアCF

今夏バルセロナに引き抜かれるほどのハイパフォーマンスを見せたマテューをのぞく15枚がREカードのバレンシア。このチームで戦おうとするとさすがに苦戦を強いられるが、選手個々の能力値は高く、U-5チームを作る際には役に立ちそうな選手が多い。中でも活躍を期待できそうなのが、POSにも選ばれているジョアン・ペレイラとポスティガのふたり。ポルトガル人チームを作る際には貴重な戦力となるだろう。コンセプトチーム、いわゆる"○○縛り"でほかに重宝しそうなのが、コロンビア人FWのドルラン・パボン。ウイングとセンターFWで機能する使い勝手のいい選手だ。セルヒオ・カナレスは、"レアル・マドリーに所属していたREカード"というセールスポイントをそなえている。

Type	カード表示名	基本ポジション	OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL	チームスタイル
RE	ビセンテ・グアイタ	GK	7	17	12	18	11	10	75	リベロキーパー
RE	アントニオ・バラガン	DF	12	12	13	16	14	16	83	プレスディフェンス
RE	ファン・ベルナト	DF	13	10	15	12	16	15	81	オーバーラップ
RE	リカルド・コスタ	DF	9	17	12	18	13	15	84	個人守備重視
SP	ジェレミー・マテュー		12	17	14	17	15	15	90	リベロディフェンス
RE	ジョアン・ペレイラ	DF	14	11	15	13	16	17	86	ダイナモ
RE	エベル・バネガ	MF	15	11	17	14	13	16	86	フリーロール
RE	セルヒオ・カナレス	MF	15	8	17	12	15	14	81	ショートパス重視
RE	フェデリコ・カルタビア	MF	14	7	15	10	16	14	76	スルーパス重視
RE	ソフィアン・フェグリ	MF	15	9	16	14	16	15	85	チャンスメイク
RE	ハビ・フエゴ	MF	12	14	14	16	14	16	86	ハードプレスディフェンス
RE	セイドゥ・ケイタ	MF	14	12	15	15	14	15	85	マリーシア
RE	ダニエル・パレホ	MF	14	10	16	13	14	16	83	ワンタッチパス重視
RE	ジョナス	FW	17	6	16	15	16	15	85	ハイタワー
RE	ドルラン・パボン	FW	17	6	15	14	18	14	84	ダイレクトプレイ重視
RE	エウデル・ポスティガ	FW	18	5	16	15	15	14	83	フィニッシュワーク

オススメの一枚

ジェレミー・マテュー



左サイドバックとセンターバックをこなす、パワーとスピードを兼備した万能DF。フレースキッカーを任されるほどの足下の技術もあり、自軍の攻撃時にも目立った活躍を見せる。

フォーメーション例



『13-14』稼働直後スペシャル座談会

新バージョン攻略の秘訣をライター陣が斬る!!

編集T田　さて『13-14』も稼働から一カ月あまり経ちました。皆さんの印象はどうですか？

パリィさん　やっぱり触ってて面白いのは「ぴょんぴょん」システムなっしーな。

編集T田　ええと……、スペシャルコマンドシステムのことですよね。

パリィさん　うむす、エンタテインメント。個人的にはアレをいかに試合中三回発動させるか、ということに試行錯誤中。前半で「ぴょんぴょん」できれば十分チャンスはあるね。検証はまだだけど、スーパーサブやキャプテンシーのある選手を起用すればボーナスもあるだろうし「ぴょんぴょん」ボーナス。

いちみや　攻撃で使った時のスーパーゴールは超かっこいいですよね。僕は守備で使う派だけど。

パリィさん　ちまたで触った選手だとクローゼがGKの頭の上からヘディング決めてて超びっくりした。前のバージョンだとこういうの、あんまりなかったし。まぁ、クローゼがすごく強いだけかもしれないけど。個人的にはほかで触ったビジャやジエゴ・コスタよりもいいような気がする。

編集T田　僕としてはやはりベイルの『WCCF』初登場が楽しいですね。ただスタミナが若干過小評価のような……。バルトラを置き去りにしたスーパープレイは84分で出たわけですし……。

パリィさん　ベイルは間違い無くスーパースター。世界中の子供たちがあこがれるような存在になりつつある。『WCCF』でも楽しみな存在です。

いちみや　個人的にはナポリにもフィオにも中堅国の選手が多く居るのでうれしいです。特にハムシクやスイス勢、東欧の選手が増えてうれしい。

マンモス丸谷　でもいろんな国籍の選手がこれから『WCCF』にも参加しそうなことを考えると楽しみっスね！　やっぱり国ごとに選手のプレイスタイルって存在するし。

パリィさん　前バージョンでベルギーが注目されたみたいにね。

編集T田　初登場のナポリは優良な白カードが隠れていそうっスね。いろいろ試してみたいところ。注目は以前のバージョンが人気のラウール・アルビオルあたり。チームとして使ってみたいのはドルトムント。そのまま使用してもU-5だし、間違いなく面白いし強そう！　ベンダーがSPからREになったのもいい。

パリィさん　ベンダーはいいですよ。ゲームメイクもうまくなった。

編集T田　REカードのお話が出ましたが、ほかに注目選手は……？　ドリブラーだとテージョ。ファンタジスタタイプだとドルトムントのホフマン、アトレティコのオリベル・トーレスあたりがすごく面白い。今回は降臨持ちの白カードに注目してみたい。

マンモス丸谷　白カードの降臨持ちはシュチェスニー、ホフマン、ロビーニョ、ジョー、カワシマっスね。シュチェスニーとカワシマはGKですけど。

いちみや　多いような、少ないような。というかロビーニョはまた人気出そうですね。前バージョンだと、とりあえずサブに入れとけみたいな感じでしたけど。

パリィさん　ロビーニョにはずっとそういうイメージがあるなっしーな（笑）。あと関係ないけど、今バージョンって守りにくくない？　ボクが攻撃寄りなチームばかり使ってるからそう感じるのかな？

いちみや　守りにくいですねー。だから僕はスペシャルコマンドは守備派なワケでして。

パリィさん　ううう一ん。コンパニとか、セルヒオ・ラモス、チアゴ・シウバみたいな特別な選手が居ないときつそうな感じがするけど……。

編集T田　それでは今後も検証していきましょう！

WCCF情報局　パリィさんのおすすめカードは日本ハ……じゃなくてユベントスのイスラ。スターターデッキにも入っているカードだが、パワーとドリブル能力を高い次元で兼ね備えており、オーバーラップも得意で、「フィル・ジョーンズの突破力はそのままで巧くした感じ」だとか。攻撃の切り札として使えるかも？

“メッシ依存”せずとも得点が奪える強力布陣

ラ・アルビセレステ

今バージョンのメッシはスタミナの持ちがそこまでよくないため、現実のアルゼンチン代表やバルセロナのような、攻撃のすべてをメッシに委ねるのは危険。とはいえ今バージョンのアグエロやラベッシは単独で違いを作り出せる選手なので、得点力不足を感じることはない。加えてREながらトップレベルのDFを出し抜ける一芸を持つマキシ・ロドリゲス(ドリブル)とパラシオ(ミドルシュート)も控えにいるという充実ぶりだ。守備陣も最終ラインこそ全員REで、安定感に欠ける印象だが、その前に陣取るボランチ、マスチェラーノとビリアがほぼピンチの目を摘み取る。そして同点ならばセルヒオ・ロメロがスキル通りのPK戦の強さを披露してくれ、チームを勝利に導いてくれるだろう。

Type	カード表示名	基本ポジション	OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL	チームスタイル
RE	セルヒオ・ロメロ	GK	8	17	11	18	12	12	78	PKセービング
RE	ホセ・バサンタ	DF	11	16	14	16	13	15	85	ゲームメイク
RE	フェデリコ・フェルナンデス	DF	8	17	11	17	12	15	80	リトリート
RE	エセキエル・ガライ	DF	10	17	12	18	13	15	85	パワープレイ
RE	マルコス・ロホ	DF	12	14	14	15	14	15	84	個人守備重視
SP	パブロ・サバレタ	DF	13	15	14	14	15	17	88	プレスディフェンス
RE	ルーカス・ビリア	MF	12	14	15	14	14	16	85	ディレイディフェンス
SP	アンヘル・ディ・マリア	MF	16	9	17	14	17	16	89	チャンスメイク
RE	フェルナンド・ガーゴ	MF	14	14	17	13	13	15	86	逆サイドアタック
SP	ハビエル・マスチェラーノ	MF	12	17	14	16	16	18	93	ハードプレスディフェンス
RE	マキシ・ロドリゲス	MF	15	9	16	14	16	16	86	フォアザチーム
SP	ゴンサロ・イグアイン	FW	19	4	17	17	17	16	90	コンビネーションプレイ
SP	セルヒオ・アグエロ	FW	19	5	17	17	19	16	93	コンビネーションプレイ
SP	エセキエル・ラベッシ	FW	18	6	17	15	18	16	90	シャドーストライク
SP	リオネル・メッシ	FW	19	6	20	16	20	15	96	コンビネーションプレイ
RE	ロドリゴ・パラシオ	FW	18	6	16	14	17	14	85	フィニッシュワーク

オススメの一枚

ルーカス・ビリア



定番のREボランチと同レベルのボール奪取力を持つうえに、ショートパスの精度も高い。スタメンとして使える実力を誇るが、スーパーサブ特性も持っているというお得な一枚。

フォーメーション例



隙の見当たらない守備陣に注目!

カナリーニョ

前作のカナリーニョから若手のFWが減った代わりに、両サイドをこなせるウィリアン、攻守のバランス感覚に優れたフェルナンジーニョという、ふたりのMFが新登場。ルイス・グスタボ、パウリーニョ、ラミレスという優れたボランチがいるため、中盤の陣容はこれまで『WCCF』に参戦したチームの中でも随一といえる。とくに守備力は別格で、リード時にこの四人を並べてしまえば、失点はもちろんバイタルエリアを突破されることすらまれだろう。そしてセンターバックも全員が対人守備には絶対の強さを誇るメンツで、ほとんど隙がない。逆に枚数が減り、スタミナ豊富な選手がいないアタッカー陣には不安が残る。疲労でパフォーマンスが落ちる前に休養を挟んでいくのが重要になるだろう。

Type	カード表示名	基本ポジション	OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL	チームスタイル
SP	ジュリオ・セーザル	GK	8	19	14	16	11	11	79	フォアザチーム
SP	ダニエウ・アウベス	DF	15	13	15	16	17	19	95	ダイナモ
SP	ダンテ	DF	12	17	14	17	14	15	89	マンマーク
SP	ダビド・ルイス	DF	12	18	14	17	15	15	91	マンツーマンディフェンス
SP	マルセロ	DF	16	11	16	14	17	16	90	全員攻撃
SP	チアゴ・シウバ	DF	11	20	15	17	15	15	93	リトリート
SP	フェルナンジーニョ	MF	14	14	15	14	16	16	89	ショートパス重視
SP	ルイス・グスタボ	MF	11	17	14	17	14	18	91	セーフティディフェンス
SP	オスカル	MF	17	7	18	13	16	16	87	ボールキープ
SP	パウリーニョ	MF	16	12	15	15	15	16	89	ムービングパスワーク
SP	ラミレス	MF	15	15	15	13	17	17	92	プレスディフェンス
RE	ウィリアン	MF	16	7	17	12	17	14	83	スルーパス重視
SP	フレッジ	FW	19	4	16	17	15	14	85	ミドルシュート重視
SP	フッキ	FW	18	5	15	18	17	15	88	キープレイヤー重視
RE	ジョー	FW	18	4	16	16	16	13	83	降臨
SP	ネイマール	FW	19	5	19	13	19	15	90	フィニッシュワーク

オススメの一枚

ルイス・グスタボ



このルイス・グスタボをはじめ、パウリーニョ、ダビド・ルイス、ジュリオ・セーザルなど、カナリーニョでしかカード化されていない選手は多い。ぜひとも押さえておきたい。

フォーメーション例



WCCF 情報局 カナリーニョの守備陣はダンテ、ダビド・ルイス、チアゴ・シウバと対人守備において絶対の能力を持つ選手が多く名を連ねる。現実のサッカーシーンでは守備陣が崩壊してしまうこともあったが、『WCCF』では大量失点することは少ないだろう。

久々のカード化&新顔が多く楽しみなチーム

レ・ブルー

ほかの代表以上に『WCCF』に参戦していないクラブ所属の選手が多いため、コレクションしがいのあるチームになっているレ・ブルー。初カード化でいずれもREとしては最高水準の総合値であるディニュ、ムサ・シッソコ、レミー、前回カード化された際(06-07/リール)とは別人のような能力へと進化したキャバイエなどは、とくに押さえておきたいカードといえるだろう。クラブと代表で異なるチームスタイルが設定されていて、その影響かピッチ上での動きが異なる選手が多いのも注目ポイント。積極的にプレスをかけるコシールニー、スタミナが1増えて攻撃系の戦術を持つポグバ、周囲を使う意識が高いリベリーといって面々は、クラブ版のカードとはひと味違った運用ができるはずだ。

Type	カード表示名	基本ポジション	OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL	チームスタイル
RE	ウーゴ・ロリス	GK	7	18	12	16	12	12	77	セーフティディフェンス
RE	マテュー・ドゥビュシー	DF	14	14	13	14	15	16	86	オーバーラップ
RE	リュカ・ディニュ	DF	14	12	14	13	17	15	85	クロス重視
SP	パトリス・エブラ	DF	13	15	14	15	16	18	91	ディレイディフェンス
SP	ローラン・コシールニー	DF	10	18	13	17	14	15	87	マンマーク
RE	ママドゥ・サコ	DF	9	18	13	17	13	15	85	組織守備重視
SP	ラファエル・バラン	DF	9	18	14	17	15	14	87	インターセプト重視
SP	ヨアン・キャバイエ	MF	14	12	17	15	14	16	88	ゲームメイク
SP	ブレーズ・マテュイディ	MF	14	15	14	14	16	17	90	ダイナモ
SP	ポール・ポグバ	MF	14	13	14	16	14	17	88	ダイレクトプレイ重視
RE	ムサ・シッソコ	MF	12	14	13	16	15	16	86	プレスディフェンス
RE	マシュー・バルビュエナ	MF	16	8	16	12	17	16	85	キープレイヤー重視
SP	カリム・ベンゼマ	FW	19	5	17	17	16	15	89	ワンタッチパス重視
SP	オリビエ・ジルー	FW	17	6	14	19	14	14	84	ボールキープ
RE	ロイク・レミー	FW	17	7	15	16	16	14	85	チェイシング
SP	フランク・リベリー	FW	18	7	18	16	18	16	93	チャンスメイク

オススメの一枚

カリム・ベンゼマ



レアル版と能力値は同じだが、チームスタイルがパス系の戦術なため、ベンゼマならではの利他的なプレイを生かしやすいのはこちら。最前線の起点として存在感を発揮できる。

フォーメーション例



優秀な選手がズラリとそろう納得の世界王者

ディ・ナツィオナルマンシャフト

ブラジルで世界の頂点に立ったメンバーで構成されているため、当然ながら全選手がハイスペック。REカードはポドルスキのみとなっている。そしてバイエルン組に顕著なのだが、クラブ版のカードとは得意なプレーエリアが異なる選手が多いのも特徴。ドイツ代表では純粋なサイドバックあつかいのラームを筆頭に、攻撃的な意識が上がっているシュバインシュタイガー、得意エリアが自陣のほぼ全域になっているボアテングなどがそれに当たる。

個々の選手の実力は疑いようがないのだが、現実のメインフォーメーションがゼロトップだったため、純粋なFWがクローゼしかいないのは痛い。クローゼが動けなくなったら、シュールレ、ポドルスキあたりを最前線に配して乗り切りたい。

Type	カード表示名	基本ポジション	OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL	チームスタイル
SP	マヌエル・ノイアー	GK	9	20	12	18	13	12	84	GKロングフィード
SP	ジェローム・ボアテング	DF	10	17	13	18	15	16	89	マンマーク
SP	ベネディクト・ヘーベデス	DF	11	18	12	17	14	15	87	インターセプト重視
SP	マッツ・フンメルス	DF	11	19	15	17	13	15	90	逆サイドアタック
SP	フィリップ・ラーム	DF	15	15	16	14	17	17	94	ワンタッチパス重視
SP	ペア・メルテザッカー	DF	9	19	10	19	11	14	82	ラインコントロール
SP	マリオ・ゲッツェ	MF	18	8	18	14	17	15	90	ボールキープ
SP	サミ・ケディラ	MF	14	15	14	16	14	17	90	ハードプレスディフェンス
SP	トニ・クロース	MF	15	9	18	15	15	16	88	ミックスパスワーク
SP	トーマス・ミュラー	MF	18	8	16	15	16	16	89	ムービングパスワーク
SP	メスト・エジル	MF	17	8	19	14	16	16	90	ショートパス重視
RE	ルーカス・ポドルスキ	MF	17	7	15	16	17	14	86	プルバック重視
SP	マルコ・ロイス	MF	17	8	16	14	18	16	89	シャドーストライク
SP	アンドレ・シュールレ	MF	17	9	16	14	16	15	87	ラインブレイク
SP	バスティアン・シュバインシュタイガー	MF	14	14	17	16	14	18	93	ミックスパスワーク
SP	ミロスラフ・クローゼ	FW	19	7	15	17	14	15	87	ポストプレイ重視

オススメの一枚

ミロスラフ・クローゼ



今や貴重になってしまった、ドイツ国籍の生粋のストライカー。36歳にして過去最高のオフェンス値をマーク。決定力はもちろん、キープレイヤーにすればポストプレイも完璧にこなす。

フォーメーション例



WCCF情報局 クローゼのみがFW登録のドイツ代表だが、二列目に並べたい優秀な選手は多く在籍している。ゲッツェ、ミュラー、ポドルスキ、ロイスなどがそれにあたる。攻撃面で不満を感じる部分は想像以上に少ないはずだ。

円熟味を増したカテナチオの復権はあるか?

アズーリ

各ポジションにハイレベルな選手がそろうイタリア。ブッフォンを中心に敷くカテナチオは今も健在で、得点を奪うには結構な苦労をさせられることだろう。守る側の立場で見ればサイドの守備がやや物足りないので、中央をしっかりと固めておきたいところ。デ・ロッシを筆頭に中央には実力者がそろっているので、だれを起用しても期待に応えてくれるはずだ。攻撃面では中央とサイドのどちらから攻めるかで少々変わってくる。中央からならば4-3-1-2、サイドから攻めるなら4-3-3が望ましいか。攻撃陣の中心はバロテッリ。鋼のフィジカルとそれを生かした強力なシュートでゴールを決めてくれるだろう。また、インモービレにはスーパーサブ適性があるので上手く使いたいところ。

Type	カード表示名	基本ポジション	OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL	チームスタイル
SP	ジャンルイジ・ブッフォン	GK	7	20	13	18	11	12	81	クロスセービング
RE	イニャツィオ・アバーテ	DF	13	13	13	14	18	15	86	プレスディフェンス
RE	アンドレア・バルザーリ	DF	10	18	12	17	13	16	86	ラインコントロール
SP	レオナルド・ボヌッチ	DF	10	18	14	16	13	16	87	カバーリング重視
RE	マッテオ・ダルミアン	DF	10	17	13	15	15	15	85	組織守備重視
RE	マッティア・デ・シリオ	DF	13	13	14	14	16	15	85	アーリークロス重視
RE	ガブリエル・パレッタ	DF	9	17	12	18	13	15	84	ハードプレスディフェンス
SP	アントニオ・カンドレーバ	MF	15	11	16	14	16	17	89	シャドーストライク
SP	ダニエレ・デ・ロッシ	MF	14	16	16	17	13	17	93	オーバーラップ
SP	クラウディオ・マルキジオ	MF	15	13	15	15	14	18	90	フォアザチーム
SP	アンドレア・ピルロ	MF	16	13	20	13	13	16	91	ゲームメイク
SP	チアゴ・モッタ	MF	13	16	16	16	13	15	89	セーフティディフェンス
RE	マルコ・ベッラッティ	MF	15	12	17	13	14	15	86	逆サイドアタック
SP	マリオ・バロテッリ	FW	18	5	17	18	16	15	89	ポストプレイ重視
SP	アントニオ・カッサーノ	FW	18	5	19	15	17	14	88	ミックスパスワーク
SP	チーロ・インモービレ	FW	18	7	16	15	16	15	87	ボールキープ

オススメの一枚

ガブリエル・パレッタ



ボヌッチ、バルザーリと比べると能力は落ちるがハードプレスディフェンスが非常に有用なのでスタメンで使う価値は十分ある。ストッパー役として使うのがオススメ。

フォーメーション例



無敵艦隊は沈まない!

ラ・ロハ

ブラジルでは不本意な結果に終わってしまったが、その実力の高さは疑う余地無し。今後の巻き返しに期待がかかるスペインで、まず注目する部分は守備陣。今回はピケがおらず少々守備力が低下している感は否めないが、そこはラウル・アルビオルとアルベロアにがんばってもらおう。中盤から前線にかけては実力者がズラリとそろっており、だれを起用するか、フォーメーションをどうするかはもう好みで決めてしまっても構わないレベル。中盤を厚くしてパスワークを駆使して攻めるも、ネグレドとジョレンテを並べて放り込んでも、カソルラやペドロをウイングに配置し、サイドを抉るなど多様な攻撃を繰り出せるので、一つの形に拘らずに、色々と試してみると面白いかもしれない。

Type	カード表示名	基本ポジション	OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL	チームスタイル
SP	イケル・カシージャス	GK	8	20	11	16	14	11	80	セーフティディフェンス
RE	ラウール・アルビオル	DF	10	17	14	17	14	14	86	カバーリング重視
RE	アルバロ・アルベロア	DF	12	16	13	14	14	17	86	リトリート
RE	ファンフラン	DF	14	11	15	13	16	16	85	フルバック重視
RE	ナチョ・モンレアル	DF	14	12	14	13	16	16	85	クロス重視
SP	セルヒオ・ラモス	DF	12	19	14	18	16	16	95	ラインコントロール
SP	セルヒオ・ブスケツ	MF	14	15	17	16	12	16	90	ゲームメイク
SP	サンティ・カソルラ	MF	17	8	18	13	18	16	90	プレースキック重視
SP	アンドレス・イニエスタ	MF	18	10	20	13	16	17	94	コンビネーションプレイ
SP	コケ	MF	15	11	17	13	15	16	87	ミックスパスワーク
SP	ファン・マタ	MF	17	8	18	14	17	16	90	チェイシング
SP	シャビ・アロンソ	MF	15	16	17	16	13	16	93	全員攻撃
SP	フェルナンド・ジョレンテ	FW	17	6	15	20	11	16	85	チャンスメイク
SP	アルバロ・ネグレド	FW	17	7	15	17	15	16	87	ハイタワー
SP	ペドロ・ロドリゲス	FW	17	8	17	13	17	17	89	ラインブレイク
SP	ダビド・ビジャ	FW	18	8	17	14	17	16	90	降臨

オススメの一枚

アンドレス・イニエスタ



卓越したテクニックをいかんなく発揮したドリブルで相手守備陣をズタズタに切り裂くMF。状況によって適切なプレーをし、多くのチャンスを作ってくれるので非常に有用な一枚。

フォーメーション例



WCCF情報局 スペイン代表といえば美しいパス回しを支える中盤のテクニシャンたちが特徴といえる。イニエスタを筆頭にカソルラ、ファン・マタなどMF全員が高水準の能力を保持しているぞ。スペインらしい戦術を組むならば中盤を厚くして二列目から攻めるのも面白そうだ。

業界最速!? 検証杯

今回の誌上大会「検証杯」はクラブチーム対抗戦!!　栄冠を手にするのはどのチーム?

マンチェスター・シティFC

高い安定感のプレミアリーグ王者

スタメンの選手がハイレベルなのはもちろん、FWをのぞくすべてのポジションにレベルの高いバックアッパーが居る、強くて扱いやすいチーム。FWも数は少ないがネグレド、アグエロともに高い決定力をほこる。サイドアタッカーの質、量がとくに優れているため、フォーメーションは4-2-3-1や4-3-3、4-4-2がいいだろう。頭ひとつ抜けた突破力と視野の広さを持つシルバを攻撃の核として使い、(シルバを中央で使う場合は)右はヘスス・ナバス、左はコラロフをファーストチョイスとしてピッチに送り出す。(丸谷)

フォーメーション　4-2-3-1

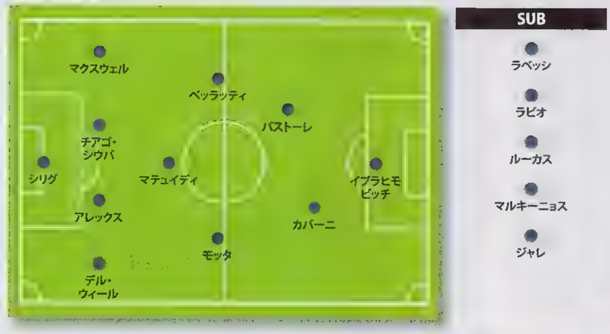


パリ・サンジェルマンFC

あえてカウンターで勝負に徹する

華々しい選手を抱えるパリ・サンジェルマンだが、今回はあえてカウンターを戦術の主軸にしてみた。攻撃はイブラヒモビッチ、カバーニ、パストーレの三人に任せて、後半からパストーレに代えてラベッシを投入。守備ではチームスタイルをアレックスのカバーリング重視に設定し、4バック3ボランチでひたすら耐える。耐えて耐えてカウンターという戦術。しかし編成の問題から出場する選手がほぼ固定することになってしまい、スタミナ管理に不安が残る状況となったため、大会中も練習は軽めに抑えることに。(いちみや)

フォーメーション　4-3-2-1



ボルシア・ドルトムント

オーバメヤンを使いこなそう!!

レバンドフスキ、マルコ・ロイスと最高級の選手が所属する中で、今バージョンで初登場となったオーバメヤンをいかに使いこなすかをテーマにチームを作成。CFでの起用も試したが決定機を外すことが散見されたため、右WFとして起用した。ロイスやオーバメヤンが作ったチャンスを絶対的なエースであるレバンドフスキが決めるのが主なパターン。守備陣は不安が残るが、本来CBのフリードリヒを右SBに起用することでバランスを取っている。控えではホフマンが特筆すべき「降臨持ち」。レアに劣らぬ攻撃力を持つ。(パリィ)

フォーメーション　4-4-2

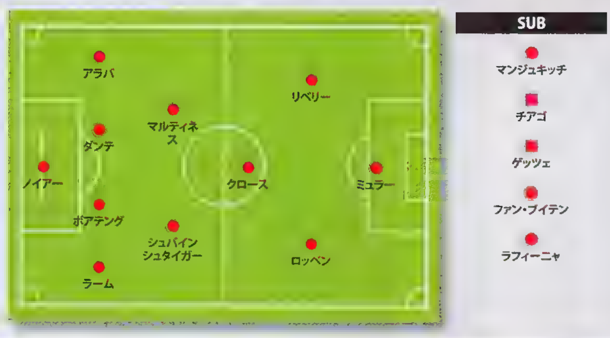


FCバイエルン・ミュンヘン

中盤の底で試合をリードする!!

攻撃ではリベリーとロッベンの突破力を活かすよう心掛けたが、なかなか結果が出せず、チームスタイルの影響かむしろ後半から出てくるゲッツェやチアゴ、マンジュキッチの活躍のほうが目立つ結果に。守備ではダブルバンを、ともいかないのでシュバインシュタイガーをSPからレアに変更し、プレスディフェンスをメインに育成。考えていたより育成は進まなかったものの、まずまずのチームにはなったのではないかと思える。感覚的にスロースターターなチームなので後半に入ってからが本当の勝負……!?(いちみや)

フォーメーション　4-3-3



『WCCF 13-14』検証杯ルール

選出チームは基本的に各国リーグの優勝チームと、それに準じる成績を収めたチームを選出。リーガ・エスパニョーラからは3チームが選出されているが、これは万人の理解を得られる選出のはず。二つの予選リーグの各上位2チームで決勝トーナメントを争う形を採用している。

ユベントス

攻撃面は問題無し！一方守備面は……？

今年のユベントスはチャンピオンチームなだけあって良質なSPカードで多く占められていますね。個人的に好きなテベスを中心に攻撃を組み立てたいところですが、ジョレンテを地蔵のように前線において放り込んでなんとかしてもらうのが一番効率がよさそう。攻撃面は先述の二人に任せれば大丈夫そうなんですが、守備面でチームスタイルがカバーリング重視とマンツーマンディフェンスしか選択肢が無い点が怖いですね。強力な攻撃陣を持つチームを相手に守りきれるかいささか不安が残ります……。（T田）

フォーメーション　4-4-2



SUB
ジョビンコ
パドイン
イスラ
アサモア
ボヌッチ

クラブ・アトレティコ・マドリー

偏った選手層を解消しつつ勝つ!!

左MF、トップ下の層が厚く、右MF、バックラインの選手層が極端に悪い編成をいか解消しつつチームを構成するかに悩んだ。右MFのイメージが強いラウール・ガルシアは球際の強さと、最高峰のミドルシュート性能を生かすため2トップ下に、手薄な右サイドはファンフランのオーバーラップやコケのポジショニングでカバーしている。サブではYGS版もあるオリベル・トーレスが非常に強力。中央やサイドからスルーパスを狙わせるのが楽しい。最高峰のCFが二人居るため併用したが、やや役割が被る嫌いも。（パリィ）

フォーメーション　4-4-2



SUB
ロペス
チアゴ
トーレス
ジエゴ
トゥラン

FCバルセロナ

チームの鍵はブラジルの宝石!?

相変わらず検証杯をすると残るバルセロナをいつものように自分（編集T田）が使うわけですが、ネイマールの使用感が『12-13』のそれよりもよくなっており、前門のメッシ、後門のネイマールみたいな布陣になって、例年よりも攻撃陣が豪華になっていますね。中盤もイニエスタ、シャビの盤石の二人に、頼れるボランチのマスチェラーノ、ブスケツと文句無し。ただ、最終ラインを見ると守備の専門家といった選手がピケしかいないのが気がかり。多少不安だけどボランチの二人とうまく連携して守れば大丈夫なはず！（T田）

フォーメーション　4-4-2



SUB
テージョ
サンチェス
ロドリゲス
ファブレガス
バルトラ

レアル・マドリーCF

世界で最も豪華な陣容だが

主力はほぼSPカード、さらにはレアカードも7選手9枚が存在する（セルヒオ・ラモスとC・ロナウドは2枚）という、『WCCF』の歴史の中でもトップクラスに豪華な陣容となっている、今回の白い巨人。ただし、『WCCF』で勝とうとすると、守備的MFがシャビ・アロンソとイジャラメンディしかおらず、この二人をピッチに送り出すと攻撃的な選手を1枚削らないと……、という贅沢ながらも重い悩みが発生する。スター選手よりもイジャラメンディをいかに使うかが、このチームで安定した試合運びをするためのポイントか。（丸谷）

フォーメーション　4-4-2



SUB
ロドリゲス
ベンゼマ
イスコ
イジャラメンディ
バラン

2 - 3
バイエルン VS バルセロナ

開始早々の明暗が勝負を分ける

ともに充実した戦力を有する両チームの対決は開始早々動く、バルセロナがバイエルンの守備陣をあざ笑うかのようなパスワークを披露。キックオフから一度もバイエルンにボールを触れさせずあっさりとネイマールが先制。開始直後の失点に浮足立つバイエルンにまたもバルセロナが牙をむく。素早いチェックでボールを奪うと、一点目同様華麗なパスワークでバイエルン守備陣を突破。イニエスタからのラストパスをまたもネイマールが決めた。その後は持ち直したバイエルンが追加点を許さず前半終了。後半と同時にバイエルンが投入したマンジュキッチとチアゴの活躍で、バイエルンが同点に追いつくものの、直後にバルセロナのマスチェラーノが目の覚めるようなミドルシュートで決勝点を挙げた。

PICK UP PLAYER
ネイマール



開始直後、浮足立つバイエルンを相手にきっちりとドッピエッタを決め、その後も卓越した個人技でバイエルンのゴールを脅かし続けて勝利の立役者に。

2 - 4
パリ VS アトレチコ

偉大なる野獣の咆哮が炸裂！

カウンターを狙うパリとチームスタイル【偉大なる野獣】を発動させたアトレチコの試合は、開始早々意外な展開を見せる。パリのクロスボールに対しクルトワが素早く飛び出すものの、ボールはイブラではなく逆サイドのカバーニへと渡りパリが先制。そのまま前半終了と思われたが、パリDFのパスミスをジエゴ・コスタがカット。冷静に同点ゴールを上げたところで前半終了。後半すぐにイブラヒモビッチがゴールを決めてパリに流れが向いたかに思われたが、それを断ち切ったのは「秘策」R.ガルシア。パリ守備陣の開けた僅かな隙間からミドルで同点弾をたたき込んでパリの士気をくじくと、その後は浮足立ったパリに対してジエゴ・コスタが得点を重ね、ハットトリックの大活躍で試合を決めた。

PICK UP PLAYER
ジエゴ・コスタ



ゴール前で良い形でボールが渡ると止めることは困難。パリDFをひらりとかわして、何度もゴールに牙を突き立てハットトリックを達成。文句なしのMVPである。

「検証杯」～Match of the WEEKEND～
WCCF 13-14 最速対抗戦

2 - 2
マンチェスターC VS バルセロナ

まさかのフィジカル勝負を制したのは――

ディティールは違うものの、現実では同じ"パスサッカー"を志向するバルセロナとシティ。しかしこの試合では"フィジカル"の強さが得点に絡むという結果になった。試合序盤、パスワークで試合を優位に運んだのはシティ。シルバのスルーパス重視がハマり、先制点を挙げる。しかし前半終了間際にブスケツにボールが渡ると、ドリブルで強引な中央突破を敢行。これをシティ守備陣が止めきれずに生まれたCKを、ネイマールがヘディングを決めて同点に。後半が始まると、今度はシャビが中央突破でチャンスメイク。シティの守備網を押しのけるように進軍し、そのままシュートを決める。対するシティは後半1本だけ上がったクロスをアグエロが押し込み、なんとか引き分けに持ち込むのが精一杯だった。

PICK UP PLAYER
セルヒオ・ブスケツ



得意のゲームメイクではなく、ドリブルでの持ち上がりで存在感を発揮。1点目につながった中央突破以外でも、たびたび前線に顔を出し、チャンスを作り出した。

3 - 1
レアルマドリー VS ユベントス

遅すぎた"CR7"のゴールショー

アトレチコとのダービーに引き分け、PSGには敗北を喫し、自力での勝ち上がりが怪しくなったレアル・マドリー。監督のマンモスはこれまで中盤が逆三角形の4-3-3、シャビ・アロンソのワンボランチで試合に臨んでいたが、"絶対に勝たなければならない一戦"ということで、ダブルボランチ+サイドMFの4-4-2にフォーメーションを変更。これが大ハマり。中盤で運動量の多いマルキジオ以外には自由に動けるチャンスを与えず、終始ボールを支配。奪ったボールは右サイドのベイルを経由して、前線のC・ロナウドの下へ。そのチャンスを全て得点につなげ、"CR7"のハットトリックで快勝したマドリー。しかし得失点差でアトレチコに競り負け、グループリーグで姿を消すというまさかの結果に。

PICK UP PLAYER
C.ロナウド



ベイルのパスを受けたベンゼマとのコンビネーションで2点、クロスをジャンピングボレーで押し込みハットトリック。MVPならではの決定力を見せつけた。

バイエルン 2 - 0 アトレチコ

VS

中盤の攻防を制したのはドイツの南十字星!!

[illegible]

PICK UP PLAYER

ハビ・マルティネス



アトレチコの攻撃をシュバインシュタイガーとともに、幾度となく弾き返してクリーンシートに貢献しつつ、追加点の起点にもなりMVPとして十分な活躍。

パリ 2 - 1 ドルトムント

VS

ダークホース同士の対決は地力にまさるパリが勝利

[illegible]

PICK UP PLAYER

イブラヒモビッチ



絶対的な能力でドルトムントが頼むフンメルスを凌駕。特にチャンスメイクに絡んだ時は止める手だてがなく、まさに「神」ともいえる活躍を見せた。

『13-14』検証杯 RESULT

グループA	バイエルン	ドルトムント	バルセロナ	シティ	勝ち点
バイエルン	*	2－1	2－3	2－1	6
ドルトムント	1－2	*	2－0	0－0	4
バルセロナ	3－2	0－2	*	2－2	4
シティ	1－2	0－0	2－2	*	1

グループB	パリ	アトレティコ	レアル	ユベントス	勝ち点
パリ	*	2－4	2－0	2－1	9
アトレティコ	4－2	*	2－2	2－3	4
レアル	1－2	2－2	*	3－1	4
ユベントス	0－2	3－2	1－3	*	3

いちみやひろしのバイエルン＆パリが同時優勝!!

大会は本命視されていたバイエルンに加え、パリが決勝戦に進出。両チームともいちみやひろしの運営チームであったため、特別に両チームの同時優勝とした。いちみや担当チームは予選リーグでバイエルンがバルセロナに一敗したのみで、ほかは引き分けすらないほぼ完璧な内容。対抗するチームは総じて守備力の面で優勝したバイエルン、パリに及ばず不安定な戦いをくり返し、不安定な戦いを余儀なくされたイメージだ。今バージョンでは早くも攻高守低がささやかれているが、前バージョンのダブルバンは稼働しばらく経過してからの流行だった。今後、どのような戦術が流行するか、研究していく必要があるだろう。

決勝トーナメント



「検証杯」～after talk～

昨シーズンのサッカーシーンで優勝、もしくはそれに準じる成績を修めた強豪チームで争われた今回の検証杯。守備力に勝るバイエルンとパリの同時優勝となった今回、出場者の本音を探る……!!

バイエルンとパリがまさかの同時優勝!!

『13-14』検証大会 最高の選手は一体だれ……?

編集T田　今回の検証杯は競合8チームで争われました。それでは優勝のいちみや先生、どうぞ。

いちみや　パリは個の力で勝ちました。

パリィさん　そんなミもフタもない……。でも確かに世界最高峰の選手がそろっているシルブプレ。やっぱりイブラヒモビッチにボールが収まるとやりたい放題されるし……。ある意味メッシとかよりもやりにくいかも。

いちみや　バイエルンで勝てたのはシュバインシュタイガーのお陰ですね。プレスディフェンスは今回も使いやすそう。

編集T田　バルセロナに関してはかなり自信があったんですけど、予選落ち……。ネイマールの使用感がとにかく良好でパワー値はいつも通り抑えられ気味だけど、多彩なドリブルで得点を量産してくれると思ったのですが。メッシはいつも通り強いしうまい。結果を見ると全試合2点以上取られているので、やはり守備面になにか工夫が必要だったかもしれないですね。

パリィさん　ボクは守備に関してはどうにもならなかったなっしーな。ドルトムントはフンメルス頼みだし、アトレティコはもうちょっとできると思ったんだけど……。ガビがボール奪取に関われないとさんざんな目に合うというか。

編集T田　個人守備重視や組織守備重視といった使いやすい戦術が無いと辛いですね。

パリィさん　個人守備重視は個人的に限界が見えてるんだけど……。パワーのあるドリブラーにマーカーが引きずられると辛い。

編集T田　ユベントスは攻撃面で予想以上にピルロがボール持ちたがったり、ジョレンテがドリブルしたりとなかなかうまくいかなかった印象が強かったです。テベスは期待通りの動きでよかったのですが。優勝したいちみやさんのパリとバイエルンは、バイエルンは納得ですが、パリは……、うーん、やはり自称"神"ズラタン・イブラヒモビッチのおかげなんですかね。

パリィさん　ボクは全部勝てる気がしなかったなっしーけどな!　アトレティコの2トップはやっぱり強かったけど。でもビジャもジエゴ・コスタも下げ気味にするといまひとつ輝きが消える気がするから、どちらかを1トップにするか思い切って3トップでトップ下にテクニシャン置いた方が良かったのかもしれない。若干ジエゴ・コスタと心中した感じはするね。

いちみや　なんかどこぞの世界大会みたいな……。

パリィさん　でもドルトムントのレバンドフスキはほぼ完璧な能力なんじゃないのかな。サイドでもトップクラスの性能だし。ドルトムントは逆にもう一人センターFWが欲しかった。

編集T田　丸谷さんはどうですか?

マンモス　レアルのMVPは強いて挙げるならディ・マリア。次にモドリッチ。シュートはだれが打っても入るので、その前段階が重要。キーマンはイジャラメンディ。こいつを先発出場させて守備を安定させたほうが『WCCF』だと勝ちやすいと思う。DFのオススメはペペ。今回はマルセロすらファウルを出す中で安定した守備を披露してくれた唯一の存在。カルバハルはオーバーラップはおもしろいが守備はしない。

編集T田　シティは?

マンモス　MVPは攻撃ならダビド・シルバ。いないと攻撃のスケールが落ちる。予想外に使えたという意味ではコラロフもよかった。ドリブルがREとしては異常。ナスリはいつにも増して孤立して試合から消えていた印象。守備のMVPはSPのコンパニ。チームスタイルがプレスディフェンスなのでレアより使いやすい。デミチェリスもかなりよかった。トゥーレへの信仰心が高すぎたせいで交代できず、勝てなかった試合がある(対ドルトムント戦)。

パリィさん　ヤヤはボクが異常に買ってるから逆に引っぱりすぎた予感。

マンモス　アグエロは持っているチームスタイルによってけっこう動きが変わるので、アルビセレステ、シティ、レア全部使ってみて好みのものを選ぶといい。個人的にはアルビセレステのSPがオススメ。トップ下で使えるほどパスセンスがある。シティに合いそう。

編集T田　さて、次回の検証杯ですが……。

パリィさん　……次回がもしかして最終回なの?

編集T田　いや、たぶん春先に大々的にアレをやりますよ。アレがアレで……、つまりこうなって……。

一同　……ええっ!?　それマジですかーっ?

『WCCF 13-14』最速検証杯優秀選手



カバーニ
[illegible]イドでもプレイできる。



イブラヒモビッチ
[illegible]ーとしては最高峰の性能。



ミュラー
[illegible]ったが高さも十分にある。



ハビ・マルティネス
[illegible]ら速さ以外の能力は特筆もの。



テベス
[illegible]1.5列目でも輝ける。



ディ・マリア
[illegible]クセがなく使いやすいという評判。

WCCFカリスマ監督

バンビコラム



バンビ監督

WCCF INTERNATIONAL CUP The 1st ITALIA '06優勝など、輝かしい戦績を残してきた。4-3-3にこだわったフォーメーションは多くのプレイヤーを魅了する。

テーマ「WCCF13-14」

新バージョン稼働一回目ということで、今回はバンビ監督にざっくりとした『13-14』の雑感を語っていただいた。前バージョンからの新システムや仕様変更など確認していこう。



こちらのエンブレムは『05-06』全国大会優勝またはクラブチームランキング全国1位に与えられる激レアエンブレム。バンビ監督はもちろん所持しているぞ。

『13-14』について雑感

新バージョンはプレイしているお客さんも多く、なかなかの盛況ぶりですね。しかもタイトル戦に各自の好きなタイミングで出られるので、タイトル取って満足したらすぐ帰ることもできるという点で時間的にも優しい仕様になっていると思います。ただ、例えばキングスクラブカップが2試合とか、タイトル戦の形式が大きく変更されているのがまだ覚えられません（苦笑）。10年以上もやってきたことが急に変更されたわけで、もう少し慣れるには時間がかかりそうですね……。

さて皆さんが気になっている試合中の動きについては、以下の三点が前バージョンからの大きな変化といえそうです。

1.ハードプレスディフェンス（特にダブルバン）の効果が緩和された。
2.サイド攻撃が有効になった。
3.前線でのチェイシングの効果の緩和。

1.のハードプレスディフェンスの効果の緩和ですが、前バージョンでのダブルバンはちょっと強過ぎでしたね。下の回顧録でも触れておりますが、全国大会でも証明されたわけで、今回はだいぶ緩和されてます。とはいえハードプレスディフェンスがまったくダメではなく、ほかの守備KP（組織守備、個人守備、カバーリングなど）と同じ程度の効き具合という印象。あとはお好みで、どのチームパラメータを震撼させるかなどチームの編成にも依るんではないかと。ただし、レアKPは攻撃・サポート系なんでもそうですが、レアKPが入らない通常時よりも若干効きがよくなるので積極的にチームに盛り込みたいですね。

続いて2.のサイド攻撃の有効性ですが、1.ハードプレスディフェンスの効果緩和の影響で、結果的に変化が出たともいえます。サイドに置いた選手が相手のパワー系DF・MFに止められる割合が減ったのがその理由。前バージョンは最終的に中央を攻めるしかなかったので、攻撃の選択肢が『11-12』のころに戻ったことになります。対人戦ではカード移動が再び有効になるため、守備側も“地蔵”のままで守るのは厳しいでしょうね。

3.の前線でのチェイシング効果の緩和の影響も地味に大きいですね。前バージョンでは極論すると前線にチェイシングキングルーニー（12-13/WSS）を置いておけば強奪してくれましたが、今回のチェイシングは全体的に効果が緩和されているように感じます。チェイシング意識の高い（高いといっても前回ほど望めないが）選手は一部に限られた印象なので、そういう選手を探してみるのも面白いと思います。

秘書との上手なつきあい方？

さて今作になっていろいろと新システムが追加されたわけですが、『WCCF13-14』最大のウリは「秘書」なんでしょうか？（笑）　それにしても川口春奈さんには驚きましたね。人気女優がまさか『WCCF』内に登場するとは……。

さてこの秘書、初めは「どこのギャルゲーかよ。」と思ってましたが、実はなかなかいい仕事をするんです。監督室で呼び出すと、前の試合での選手の活躍度を報告してくれるので、ミーティングでの選手との会話に非常に役立ちます。このおかげで、特殊能力の星がずいぶんと貯めやすくなりました。ミーティングでの会話は正解率が低く、これまではwccf.netのアイテムが頼りでしたが、だいぶ育成が楽になりましたね。

また、秘書を呼び出してもただの雑談で終わる時がありますが、面倒くさがらずに会話してあげましょう。秘書の信頼度が上がるにつれて、会話の内容も変わってくるので結構楽しいですよ。とりあえず、川口春奈さんは梅干しが好きで釣りが趣味なのは分かりました。秘書によって個性があるらしいので、例えばWCCF娘のおくむらさんを秘書にしたら、マニアックな選手をスカウティングしてくれちゃったりして（笑）。

全国決勝大会の回顧

11月頭に開催された、WCCF全国決勝大会（CWC9th）を現地で観戦したので、ここではその回顧をしたいと思います。観戦と言いましたが、実は少しだけ参加しました。二週前のデータ対戦でJWC & WWC共に準優勝という幸運（どっちも決勝PK負けだから不運かも？）に恵まれたので、当日のJWC枠一つを決めるトーナメントに参加できたんです。本選ではないにしろ、久しぶりの全国大会の場で楽しかったですが一回戦でいきなり、過去に全国ベスト4の実績を持つ静岡の強豪・アミーゴ監督と当たって何もできず終了……。自分のチームにやや物足りなさを感じていたので、その差が出たと思いますね。

さて、全国大会の方は東海代表のティスケ監督が優勝しました。しかも、決勝大会当日の全試合で1点も取られずに優勝というオマケ付きで。戦術的にはダブルバンで守り、前線強奪から中央へのショートカウンターで得点するという前バージョンを象徴するような形でしたが、なにしろ守備の堅さがハンパなかったです。その要因としては……。

1.身体能力（特にパワー値）重視のメンバー構成。
2.とにもかくにもダブルバン。ちょっと強過ぎ感。
3.チームの調子が最高の状態で出場できた。

の三点が挙げられます。この中で一番難しいのは3で、これは狙ってもなかなかできるものではありません。チーム状態には波があると個人的には思っていますが、この“波がピークにくるのをいかに見極めるか”、ここが大会モードで勝てるかどうかの大きなポイントで、今回のティスケ監督の場合は完璧にうまくいっていたように見えました。



チームの調子を整えるのも一流監督に必要なスキルの一つ。万全の状態で大会に臨もう。

バンビ監督に聞け！　新テーマ募集

バンビコラムでは読者からの質問をお待ちしております。気になるチームスタイル、フォーメーション、自分では実践し切れないテーマがあれば下記のアドレスへ送ってほしい。

以下のアドレスへ
post_arcadia2009@arcadiamagazine.com

対戦に特化したゲームシステムとして生まれ変わった追加・変更要素満載の新Ver.がついに稼働！



『パズドラ　バトルトーナメント（以下、パズバト）』が超大型バージョンアップを実施！　対戦に特化したゲームシステム＆バランスとなり、新たなパズルバトルが幕を開けた！

パズドラ バトルトーナメント チャンピオンズ オブ ラズール

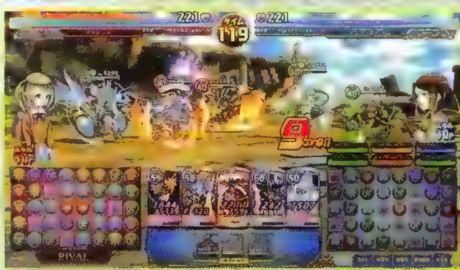
■メーカー	スクウェア・エニックス
■ジャンル	オンラインマルチ対戦型パズルRPG
■操作方法	タッチパネル
■稼働日	2014年4月24日（2014年11月26日大型バージョンアップ）
■使用基板	――
■ネットワークシステム	NESYS

Text:飛鳥

超大型バージョンアップで生まれ変わった6つのポイントと4つの追加要素

『パズバト』はスマートフォンアプリとして一大ブームとなっている『パズル＆ドラゴンズ』を対戦ゲームとしてアーケード化したタイトル。稼働当初より"対戦"にこだわったスタイルで人気を博してきたが、今回のバージョンアップでその"対戦"要素をより強化し、対戦特化型のタイトルとしてゲームシステムやインターフェースが大幅に変更された。そのほかロゴはもちろん副題も『ラズール王国とマドロミドラゴン』から『チャンピオンズ オブ ラズール』に変更され、新作と呼んでも差し支えないほどの大幅な調整が施されている。

ここでは、その中でも注目すべき変更点や追加要素をピックアップして紹介していこう。



対戦の面白さを追求した変更や追加要素により、生まれ変わった新たな『パズバト』は、これまでよりもさらに白熱したバトルを楽しむことができるのだ！

ポイント1　対戦時の画面レイアウトが進化！

対戦中必ず目にする画面レイアウトが大幅に変更。自分と対戦相手のライフゲージや相手のパズルパネルも大きく表示され、プレイヤーはもちろん観戦者にも対戦中の状況が分かりやすくなった。

また、パズルパネルの上部にプレイヤースキルが表示されて選択しやすくなってる。なお、パズルパネルを含む自身の情報は配置を左右から選択可能になっており、カスタマイズで変更できる。



❶バトルの残り時間
この残り時間が0になるとバトル終了。

❷相手チームのモンスター
各モンスターのHP、コスト、状態などが表示される。

❸味方チームのモンスター
リーダー1体、サブ3体、助っ人1体に加え、リザーバー3体で構成。それぞれコストとHPが表示され、タッチすると所持スキルが表示される。

❹パズルパネル
5×8列のドロップを操作して相手を攻撃する。青色の領域がプレイヤー、赤色の領域が対戦相手のパズルパネルとなり、パネルの位置は左右から選択可能。

❺プレイヤー情報
チームのモンスターが倒されるとそのコスト分減少するライフゲージに加え、プレイヤーの名前、称号、プレイしている店舗名が表示される。

❻スキルポイント
ライフが減ると貯まり、プレイヤースキルを発動すると消費する。

❼プレイヤースキル
プレイヤーが所持するスキルを表示。使用時はスキルポイントを消費して発動する。最大6個をセット可能。

ポイント 2 オンライン対戦の形式が変更!

これまで予選のタイムアタックに勝ち抜いた上位プレイヤーが本戦のトーナメント戦に参加できたが、本バージョンではその予選・トーナメント形式を廃止。1対1の1本先取で勝負が決まる形式になった。必ずだれかと対戦でき、プレイ後は勝敗にかかわらずガチャでタマゴを3個入手できる。



オンライン対戦はもちろん、店内対戦でも新ルールが適応される。ちなみに、一人用であるストーリーモードはこれまで通り予選・トーナメント形式でのプレイとなっている。

ポイント 3 モンスターとプレイヤーレベルの要素が撤廃!!

今まではプレイしてプレイヤーレベルを上げたり、モンスター入手後、育成してレベルを上げて強化していくことが必須だったが、本作からそれらレベルの要素が撤廃された。

育成要素が無くなったことで、始めたばかりでもすぐに対戦を楽しむことができる。



育成要素が撤廃となり、全モンスターに新規パラメーターが設定されている。そのため、入手したモンスターを即戦力としてチームへ組み込むことができる。



プレイヤーレベル撤廃により、これまでプレイヤーレベルで決まっていたライフポイントやスキルポイントは「プレイヤークラス」で決まるようになった。

ポイント 4 プレイヤースキルの追加と大幅な調整

勝敗のカギを握るプレイヤースキルは、すべての効果が見直され、セット可能なプレイヤースキルの数は6個に増加。より戦略性が増した形となっている。さらに、新プレイヤースキルが追加されているので、その一部を右で紹介。



新プレイヤースキルには、今まで以上に戦略が重要視されるものが多く追加されている。

追加プレイヤースキル

完全復活
ライフ差が70位上負けている時に発動可能。全てのモンスターを復活させる

緊急ダメージ半減
残りライフが100以下の時に発動可能。受けるダメージを1回半減する

フルプラス
残りタイムが30秒以下の時に発動可能。全てのドロップを＋ドロップにする。

ターゲット封じ
ターゲット中の相手モンスター1体を3ターンの間行動不能にする。

力の反転
自モンスターの攻撃力と回復力が入れ替わる

ポイント 5 助っ人システムの変更

助っ人システムは各店舗内から全国に広がり、自分のチームに合わせた助っ人が選択可能になった。また、自分が所有しているモンスターも自分の助っ人として使えるので、うまく活用していこう。



全国から選択できるので店舗による偏り・格差はない。

ポイント 6 ランキングシステムを一新

ランキングシステムが新しくなり、『総合ランキング』と『週間ランキング』の2種類となった。また、クラスごとの勝利時・敗北時に獲得できるランキングポイントが見直されている。



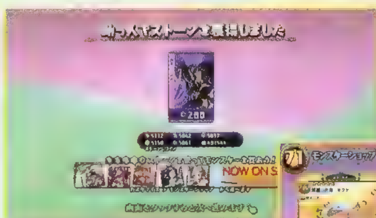
週間ランキング入賞で順位に応じた称号がもらえる。

追加要素 1 ゲーム内で使用可能な"ストーン"とモンスターが購入できる"モンスターショップ"が追加!!

今回のバージョンアップ最大の追加要素が、新たな通貨"ストーン"とモンスターが購入可能な"モンスターショップ"だ。ストーンはモンスターを売却することでコインと同時に入手でき、モンスターの属性同様5種類（火、水、木、光、闇）存在。火属性のモンスターを売却すると"火のストーン"が入手できるが、属性を2種所有する場合には主属性のストーンのみ入手となるので注意が必要だ。

"モンスターショップ"は入手したストーンを使ってモンスターが購入できる場所。今まで手に入らなかったモンスターが入手できるチャンスでもある。モンスターショップに並ぶモンスターは基本週替わりで変化し、レアモンスターが入手しやすくなるイベントもあるので要チェック！

そのほか、ストーンはモンスターの進化や究極進化でも必要となる。それぞれ進化に必要なストーンの属性や個数が違うので、ストーンをたくさん貯めよう！



ストーンの入手はモンスターの売却だけでなく、自分のモンスターが助っ人として使用された際にも、使用されたモンスターの主属性のストーンが入手できる。



モンスターショップはカスタマイズメニューから行くことができる。ガチャと違い、購入に必要なストーンの数を満たしていれば確実に手に入るので活用しよう。

追加要素 2 1日1回"無料ガチャ"を利用しよう!

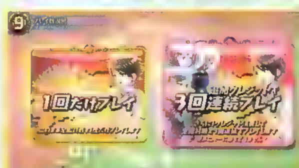
ゲームをプレイしなくても筐体にNESiCAカードをタッチすると、プロフィール画面から"無料ガチャ"ができる。1日1回限りだが、ぜひ利用してモンスターをどんどん増やしていこう！



無料ガチャは1日1回。毎日の運試しにぜひ!

追加要素 3 200円3プレイでお得に遊ぼう!

通常1プレイ100円という形だが、全国対戦モード中のプレイ数選択画面でもう100円投入すると全国対戦モードを3プレイ遊べるようになる。たくさんプレイしたいときはこちらを選ぶとお得だ。



腰を据えて遊ぶなら3回連続プレイを利用しよう。

モンスターも大量追加！

インドの神、エジプトの神、忍者シリーズに加え、覚醒アテナ、災禍の魔神王・サタンが追加！

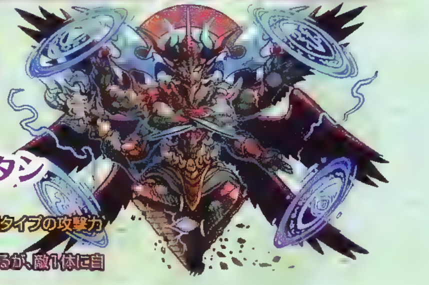
お待ちかねの新モンスターも新バージョンで大量追加！　スマートフォン版『パズドラ』とスキルが違うモンスターも存在するので、スキルなどはしっかりチェックしておこう。

ここで紹介しているモンスターの進化前となるモンスターもすべて追加されているので、まずはそちらから集めてみよう！



覚醒アテナ

神タイプ　主属性:光／副属性:木
リーダースキル:ニケの祝福（神タイプの攻撃力が30%アップ）
スキル:アイギスの煌き（木と光ドロップの攻撃力を強化する）



災禍の魔神王・サタン

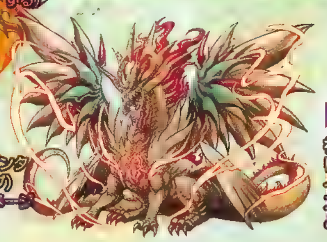
悪魔タイプ　主属性:闇／副属性:水
リーダースキル:悪魔王の慧眼（悪魔タイプの攻撃力が35%アップ）
スキル:ワールドエンド（HPが1になるが、敵1体に自分の攻撃力×30倍のダメージ）

インドの神シリーズ



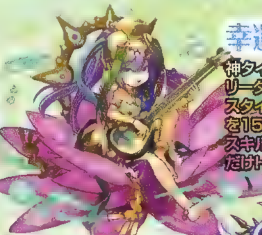
破壊神・シヴァ

神タイプ　主属性:火
リーダースキル:爆炎の魂（火属性及び悪魔タイプモンスターのHPと攻撃力と回復力を15%アップ）
スキル:第三の目（敵のダメージの軽減を1回無効にする）



雷霆龍・インドラ

神タイプ　主属性:光
リーダースキル:龍神の祈り（ドラゴンタイプと神タイプのHPを20%アップ）
スキル:英龍の守り（敵からの被ダメージを1回70%軽減する）



幸運の女神・ラクシュミー

神タイプ　主属性:水
リーダースキル:激流の魂（水属性及びバランスタイプモンスターのHPと攻撃力と回復力を15%アップ）
スキル:吸魂の光（与えたダメージの30%分だけHPを回復する）



暗黒竜・ヴリトラ

神タイプ　主属性:闇
リーダースキル:龍神の咆哮（ドラゴンタイプと神タイプの攻撃力を20%アップ）
スキル:怨みの一撃（残りHPが少ないほど大ダメージを与える）



金色の女神・パールヴァティー

神タイプ　主属性:木
リーダースキル:大地の魂（木属性及び体力タイプモンスターのHPと攻撃力と回復力を15%アップ）
スキル:防御態勢・木（水ドロップを回復ドロップに変化させる）

エジプトの神シリーズ



炎隼神・ホルス

神タイプ　主属性:火
リーダースキル:炎隼の猛襲（4属性以上のドロップを消した時、攻撃力が35%アップ　※チーム内に消した属性のモンスターがいる場合のみ）
スキル:ドロップ強化・火（火属性ドロップの攻撃力を強化する）



太陽神・ラー

神タイプ　主属性:光
リーダースキル:太陽の威光（5属性以上のドロップを消した時、攻撃力が50%アップ　※チーム内に消した属性のモンスターがいる場合のみ）
スキル:ソーラーレーザー（敵全体に777の固定ダメージ）



聖海神・イシス

神タイプ　主属性:水
リーダースキル:ナイルの恵み（3属性以上のドロップを消した時、攻撃力が30%アップ　※チーム内に消した属性のモンスターがいる場合のみ）
スキル:クイックヒール（全体のHPを回復力×300%回復）



冥狼神・アヌビス

神タイプ　主属性:闇
リーダースキル:冥狼の雄叫び（15コンボ以上で攻撃力が150%アップ）
スキル:暗闇の呪い（1ターンの間、ダメージを受けると闇属性で反撃（40%））



愛猫神・バステト

神タイプ　主属性:木
リーダースキル:キャットコンビネーション（4コンボ以上で攻撃力が30%アップ）
スキル:スプレッドキャッツ（3ターンの間、味方モンスターの攻撃を全体攻撃にする）

忍者シリーズ



紅焔の巫女・望月千代女

バランスタイプ　主属性:火
リーダースキル:巫女舞の極意（バランスタイプのHPと攻撃力を20%アップ）
スキル:暁光変化の術・火（光ドロップを全て火ドロップに変化させる）



雷角の頭領・風魔小太郎

体力タイプ　主属性:光
リーダースキル:体練法の極意（体力タイプのHPと攻撃力と回復力を10%アップ）
スキル:風霊変化の術・光（木ドロップを全て光ドロップに変化させる）



蒼扇の夜叉・初芽局

回復タイプ　主属性:水
リーダースキル:心練法の極意（回復タイプのHPと攻撃力と回復力を10%アップ）
スキル:暗黒変化の術・水（闇ドロップを全て水ドロップに変化させる）



朧夜の闇忍・服部半蔵

攻撃タイプ　主属性:闇
リーダースキル:八門の極意（攻撃タイプのHPと攻撃力と回復力を10%アップ）
スキル:業炎変化の術・闇（火ドロップを全て闇ドロップに変化させる）



旋風の神童・猿飛佐助

攻撃タイプ　主属性:木
リーダースキル:練武の極意（攻撃タイプのHPと攻撃力を20%アップ）
スキル:流水変化の術・木（水ドロップを全て木ドロップに変化させる）

究極進化可能になったモンスターも追加!!

本バージョンで究極進化が可能になったモンスターもご覧の通り！ 進化前のモンスターはどれもレアリティの高いものばかりだが、進化前モンスターを所有している人やお気に入りのモンスターが究極進化可能になった人は、究極進化のためにストーンを貯めよう！ 究極進化でモンスターを大幅にパワーアップさせ、チームをどんどん強化していこう。



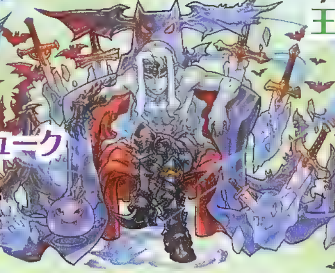
破龍皇帝・グランドジークフリート

体力タイプ　主属性:水／副属性:火
リーダースキル:ブラッディカイザー（体力タイプの攻撃力が30%アップ）
スキル:攻撃態勢・水（回復ドロップを水ドロップに変化させる）



王狼英雄・ノーブルクーフーリン

バランスタイプ　主属性:木／副属性:闇
リーダースキル:スカアハの導き（バランスタイプの攻撃力が30%アップ）
スキル:攻撃態勢・木（回復ドロップを木ドロップに変化させる）



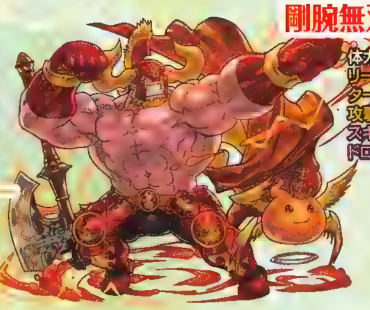
闇黒魔王・ヴァンパイアデューク

バランス・悪魔タイプ　主属性:闇／副属性:水
リーダースキル:極夜の微笑（闇属性の攻撃力と回復力が20%アップ）
スキル:攻撃態勢・闇（回復ドロップを闇ドロップに変化させる）



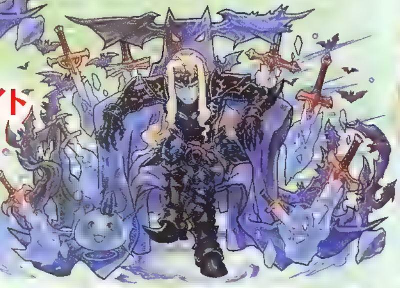
薔薇戦姫・グレイスヴァルキリー

回復タイプ　主属性:光／副属性:木
リーダースキル:ヴァルキリーブレイヴァー（回復タイプの攻撃力が30%アップ）
スキル:攻撃態勢・光（回復ドロップを光ドロップに変化させる）



剛腕無双・ギガンテスグレイト

体力タイプ　主属性:火／副属性:光
リーダースキル:ド根性（各味方モンスターのHPが20%以上の時、死亡する攻撃を受けるとHP1で生存）
スキル:攻撃態勢・火（回復ドロップを火ドロップに変化させる）



魔焉皇帝・ヴァンパイアデューク

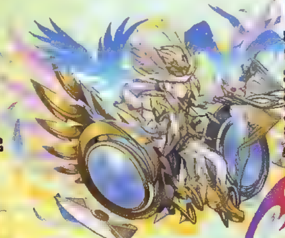
体力・悪魔タイプ　主属性:水／副属性:闇
リーダースキル:闇眷属の覇気（闇属性の攻撃力が30%アップ）
スキル:攻撃態勢・闇（回復ドロップを闇ドロップに変化させる）

西洋の神シリーズ



狂荒の戦軍神・アレス

神・攻撃タイプ　主属性:火／副属性:闇
リーダースキル:戦軍神の秘法（味方の火と闇属性モンスターのHPと攻撃力が20%アップ）
スキル:ダブル攻撃態勢・火（自分の水ドロップと回復ドロップを火ドロップに変化させる）



夢来の商業神・ヘルメス

神・体力タイプ　主属性:水／副属性:光
リーダースキル:商業神の秘法（味方の水と光属性モンスターのHPと攻撃力が20%アップ）
スキル:ダブル攻撃態勢・水（自分の木ドロップと回復ドロップを水ドロップに変化させる）



聖弓の狩猟神・アルテミス

神・バランスタイプ　主属性:木／副属性:光
リーダースキル:狩猟神の秘法（味方の木と光属性モンスターのHPと攻撃力が20%アップ）
スキル:ダブル攻撃態勢・木（自分の火ドロップと回復ドロップを木ドロップに変化させる）



天弓の光明神・アポロン

神・体力タイプ　主属性:光／副属性:火
リーダースキル:光明神の魂（味方の火と光属性モンスターのHPと攻撃力と回復力が15%アップ）
スキル:ダブル攻撃態勢・光（自分の闇ドロップと回復ドロップを光ドロップに変化させる）



断罪の冥府神・ペルセポネ

神・悪魔タイプ　主属性:闇／副属性:火
リーダースキル:冥府神の魂（味方の火と闇属性モンスターのHPと攻撃力と回復力が15%アップ）
スキル:ダブル攻撃態勢・闇（自分の光ドロップと回復ドロップを闇ドロップに変化させる）

稼働に合わせた各種イベント（メディア対抗戦・オープニングイベント）も開催されたぞ!

今回のバージョンアップで生まれ変わった『パズバト』。稼働に合わせてメディア対抗戦や店舗でのオープニングイベントなども開催され、花を添えていたぞ。もちろんアルカディア編集部もメディア対抗戦に参戦。「助っ人など呼ばなくても大丈夫っすよ！」と謎の自信に満ちあふれた編集5を送り込んだが、結果はあえなく一回戦敗退――。

また、稼働初日にはタイトーステーション BIGBOX高田馬場店でオープニングイベントが開催。来場者には抽選で現在稼働中のスクエニアーケードタイトル3作品の"豪華景品"の入った福袋がプレゼントされるなどの特典もあり、同店には朝早くから並ぶ気合いの入ったプレイヤーの姿も!?

[illegible]





[illegible]したのは4Gamer。っていうか、この人どっかで見たことある気がするんですが!?

新キャンペーン&イベントが目白押し!
2015年もLoVⅢをとことん楽しもう!!

LORD of VERMILION Ⅲ
ロード オブ ヴァーミリオンⅢ
Twin Lance
Ver.3.2

LORD of VERMILION Ⅲ Twin Lance Ver.3.203
■メーカー：スクウェア・エニックス
■ジャンル：オンラインマルチ対戦型トレーディングカード
■操作方法：タッチモニター＋3ボタン＋トレーディングカード
■稼働日：稼働中（2014年12月25日稼働）
■使用基板：TAITO Type X3
■ネットワークシステム：NESYS (TAITO NET ENTRY SYSTEM)

2014年、さまざまなイベント開催してきた『LoVⅢ』。この年末も新たなイベント&キャンペーンが開催中! 報酬アイテムをゲットして、新年も『LoVⅢ』を楽しもう!

新キャンペーン「LoV3.net 冬休み招待キャンペーン」開催!

クリスマスキャンペーンが終わり、息をつく暇もなく新たなイベントが開催！ 今度のキャンペーンはLoV3.netに友達を二人以上招待すれば、新コスチュームを獲得！ コスチュームはなんとギガス&キュベレー。友達を誘ってプレイして、LoV3.netの輪を広げよう！



ギガスコスはワイルドな髭とリーゼントに緑色の肌で男らしさが100倍アップ！ キュベレーコスは露出たっぷりで最高にキュートだー！

ギガス&キュベレーコスチュームをGET!!

十の煉行に続く新イベントクエストがスタート!

十の闘行

6月に開催された「十の煉行」から半年、新イベントクエストが開催！ 今回も「十の煉行」と同様に10のクエストを達成すれば報酬GET！ 気になるクエストは右の通り。中でも前回には無かった「最新10戦の平均順位3.00以上」はプレイヤーの腕前が問われることになりそうだ！

■クエストリスト

Ⅰ	イベントクエスト期間中　3日全国対戦に出撃せよ！
Ⅱ	全国対戦で敵を50体撃破せよ
Ⅲ	全国対戦で最新10戦の平均順位を3.00位以上にせよ
Ⅳ	全国対戦で金宝箱を5個獲得せよ
Ⅴ	全国対戦で3勝せよ
Ⅵ	全国対戦で3位以上の試合を15回せよ
Ⅶ	全国対戦で王冠を3個以上獲得する試合を3回せよ
Ⅷ	全国対戦で5連勝せよ
Ⅸ	運命の扉【新章】最終ステージをクリアせよ
Ⅹ	ドゥクスに物凄く気合いを入れてもらい全国対戦に出撃せよ

使い魔変更点リスト

使い魔の調整は非常に数が多いが弱体化された点は少なく、ほとんどのアビリティが強化されている。これまで出番が少なかった使い魔も活躍できる機会が増え、環境に大きな変化をもたらしてくれるだろう。新たなデッキをいろいろと模索してみよう!

アーツ	
「一人当千の強者なりや」の初期攻撃力上昇値を上方修正。	↑
「ホワイトホープ」のWAIT時間を延長。	↓
「スピリットフレイム」の移動速度上昇値を上方修正。	↑
「静かなれ太陽石」の攻撃力ダウン値を上方修正。	↑
「ブラック・デザイア」の6体死滅時の効果値を上方修正。	↑

アビリティ	
「レンジアップ（召喚／覚醒／超覚醒時）」の効果値を上方修正。	↑
「ライドザライトニング」の追加固定ダメージ値を下方修正。	↓
「ガードブースト（超覚醒時）」の防御力上昇値を下方修正。	↓
「人類の希望」の攻撃力・防御力上昇値を下方修正。	↓
「封印開放」の攻撃力・防御力上昇値を下方修正。	↓
「マナアップW」の効果値を上方修正。	↑
「アタックチェイン」の効果値を上方修正。	↑
「リジェネチェイン」の効果値を上方修正。	↑

「ダイイングアップD」の防御力上昇値を上方修正。	↑
「ダイイングアップW」の攻撃力・防御力上昇値を上方修正。	↑
「モノアップD（召喚時）」の効果値を上方修正。	↑
「モノアップW」の効果値を上方修正。	↑
「トリプルアップ」の攻撃力・防御力上昇値を上方修正。	↑
「サクリスタイルA」の効果値を上方修正。	↑
「ヘビーボディA」の攻撃力上昇値を上方修正。	↑
「ガードアップS」の効果値を上方修正。	↑
「リターンアップS」の効果値を上方修正。	↑
「USセレクトアップW」の攻撃力・防御力上昇値を上方修正。	↑
「スレイヴァートランザム」の追撃ダメージを下方修正。	↓
「タイプアップA（覚醒／超覚醒時）」の効果値を下方修正。	↓
「タイプアップD（召喚／覚醒／超覚醒時）」の効果値を下方修正。	↓
「術祝／百萬乃王」の効果値を上方修正。	↑
「アローンアップD（超覚醒時）」の効果値を上方修正。	↑
「ストーンアップD（召喚／覚醒時）」の効果値を上方修正。	↑

新システム&変更点

システム面でも、大きな改良が加えられることになった新バージョン。新たなシステムと、変更された要素を覚えて環境に対応していこう。

ターゲットしている使い魔をチャットで伝達可能に!

敵チームの使い魔を指定し、その使い魔を攻撃することを味方にチャットで宣言できるようになった。ジョブ相性が有利な敵を引き受けたり、同じ敵を狙いたいとき、逆サイドの援護に行く時などに使えそうだぞ。具体的な手順は以下の通り。しっかり覚えて使いこなそう!



自ユニットをタッチ → 狙う敵をタッチ → 作戦チャットから指定 → 敵ユニットにサークルが発生

各プレイヤーのデッキを表示

バトル画面で、画面上の各プレイヤーのアイコンをタッチするとプレイヤーのデッキを確認できるようになった。マッチング画面で逆サイドの確認が間に合わなかったときに、逆サイドの敵と味方の相性を見て、救援に行くかどうかの判断に役立つぞ。



バトルシステムの変更点

キュアオールにDEF上昇効果が追加

〔キュアオール〕は、レベル1とレベル2の回復量が低下した代わりに、DEFアップの効果が追加された。序盤に〔キュアオール〕を使い相手マナタワーを攻め続けるには不向きになったが、終盤でのぶつかり合いではDEFが上昇することもあり、粘り強い戦いが可能になりそうだ。

リターンゲートに速度上昇効果が追加

〔クイックドライブ〕は、緊急回避で使用して終わりとならず、速度上昇のおかげで再度攻め上がることが可能に。終始無駄にならず、特に、センタータワー制圧後の左右の敵タワーへのプレッシャーはかなりのものになりそうだ!

ジョブ特有攻撃の調整

アタッカーのフリッカースタイル時の弾き距離と、ディフェンダーのスロウアタックの速度減少率が調整された。フリッカースタイルでの弾き距離は、同じコストの使い魔を弾いた場合、以前に比べて距離が短くなり、結果的に同コストのディフェンダーにつかまりやすくなったと言える。一方、ディフェンダーはスロウアタックの効果が、召喚、覚醒、超覚醒するごとにアップするようになった。超覚醒時で以前と同等の効果となるが、召喚状態でのスロウアタックは速度減少率が以前よりも低下している。従来のように、コスト20のアタッカーによる荒らしを召喚状態の高コスト使い魔でさばくのは難しくなりそうだ。

「タイプサポートA(召喚/超覚醒時)」の効果値を上方修正。	↑
「タイプサポートD(召喚/覚醒時)」の効果値を上方修正。	↑
「タイプサポートW」の効果値を上方修正。	↑
「エネタワーアップA(超覚醒時)」の攻撃力上昇値を上方修正。	↑
「エネタワーアップD(超覚醒時)」の防御力上昇値を上方修正。	↑
「グロスコストアップW」の各条件の発動コストを引き下げ。	↑
「タイプアップT」の攻撃力・防御力上昇値を下方修正、移動速度上昇値を上方修正。	=
「グロストライブアップW」の効果値を上方修正。	↑
「アンデッドアップD(覚醒時)」の効果値を上方修正。	↑
「エネオブジェリジェネ」の効果値を上方修正。	↑
「ポイゾアタック(覚醒/超覚醒時)」の効果値を上方修正。	↑
「DEFウィークIII」の効果値を上方修正。	↑
「WウィークI」の効果値を上方修正。	↑
「WウィークII」の効果値を上方修正。	↑
「テンプテーション」の発動コストの引き上げ。	↑
「ディレイアタック」の効果値を上方修正。	↑
「トランスブーストW」の効果時間を上方修正。	↑
「エネオブジェアップA(超覚醒時)」の効果値を上方修正。	↑

リーグとリザルト

一部のリーグの昇格、降格条件が変更された。昇格においては、下の表にあるように、特定リーグへの昇格において、2回連続で一位を取ることで昇格できるという特別昇格が廃止された。代わりに、昇格の条件そのものが若干緩和されている。

降格においては、特定のリーグへの降格条件がやや厳しくなった。リーグを上昇させるにはこれまで以上に安定した活躍が求められるようになったといえる。

また、リザルトでの獲得ポイントにも変更が加えられた。コスト20以上の敵の使い魔が死亡したとき、ダメージを与えたプレイヤーに入る撃破サポートポイントが少なくなった。狙った敵は必ず倒すことがより重要となったぞ。

●昇格条件変更

【プラチナリーグAからオリハルコンリーグEへ】			
旧	3位以上5回	新	3位以上4回
※特別昇格を廃止			

【オリハルコンAからヴァーミリオンリーグEへ】			
旧	3位以上6回	新	3位以上5回
※特別昇格を廃止			

●降格条件

【オリハルコンEからプラチナAへ】			
旧	6位以下3回	新	5位以下3回
—			

【プラチナAからプラチナBへ】			
旧	5位以下4回	新	5位以下3回
—			

ストーリーモード攻略

新たに追加された五つの物語。どのステージも一筋縄ではいかない難度になっている。ここでは通常戦闘とBOSS戦に分けて解説していこう。

第10話 名も無き広間の決闘

勝利条件 敵のアルカナストーンをすべて破壊、もしくはタイムアップ時残量が多い場合。

主要キャラ

魔種	ジョブ	HP	ATK	DEF
ロキ		300	5	5
ロキ		300	5	5
ロキ		300	5	5
ロキ		300	5	5

オススメの一枚

ノエル



ポイント

多対一という状況において範囲攻撃が可能となる「月影」は非常に役立つ。《ピンチアップA》は最初から最大値となり、完成すれば恐いもの無しだ！

編成と基本方針



敵の大型ユニットは二体とはいえ、1部隊vs.4部隊で戦わなくてはいけない特殊ステージとなっている。アルカナストーンは敵味方ともにセンターストーンのみ、自軍マナタワーが一つしかないという状況において、次第に勢いを増していく敵の荒らしを対処しつつ、しっかり部隊を作り上げられるかがポイントとなる。また、敵の低コスト隊には《ストーンアタック》を持つユニットが多数いるため、油断すると一気にストーンを破壊されてしまう。素早く部隊を完成させて敵を排除し攻勢に出よう。

敵の大型のぶつかり合いを制す

序盤の［ロキ］による荒らしから、数の差に圧倒されがちだが、丁寧にマナバトル役とマナ吸収役を使い分けていけば大型使い魔を召喚できる。落ち着いてマナをため、最大の難関である大型使い魔の［ダーインスレイヴ］、［ティルフィング］二体とのぶつかり合いに備えよう。この二体は、こちらから敵タワーに攻め込まない限り、超覚醒するまではマナ吸収に徹するが、超覚醒するとこちらの主力ユニット目掛けて攻め上がってくるので、それまでに大型使い魔をしっかりと育成しておきたい。ここをしのげれば、多少ストーンを破壊されてしまっていても、後から逆転できる余裕は十分にある。落ち着いて敵ユニットの排除に集中しよう。



大型二体は同じ使い魔を狙う傾向にある。一人を囮にして、もう一体で有利ジョブの敵を攻撃すると効果的だ。

第12話 アルカニア島 攻略戦

勝利条件 敵のアルカナストーンをすべて破壊、もしくはタイムアップ時残量が多い場合。

主要キャラ

海種	ディフェンダー	HP	ATK	DEF
フォーマルハウト		300	30	100
ツバーン		300	30	100
アルタイル		300	30	100
カペラ		300	30	100

オススメの一枚

キュベレー



ポイント

コスト50帯のマジシャンにおいて、召喚スペックが高く、［ファロス］の処理が早い。《トリプルウィーク》の効果で敵を一体ずつ確実に仕留めていこう。

編成と基本方針



4vs.4の通常の戦闘条件で、敵の編成はすべて共通してメインユニットはディフェンダーとなる。対して味方のメインユニットはアタッカーと相性が悪い。

序盤から［ツバーン］と［アルタイル］によるサイドストーン狙いと、バニラカードの［ファロス］による自軍タワーへのプレッシャーが同時に押し寄せ、そこから完成した［クラウソラス］と［イージス］が攻め上がってくる。ストーン防衛とタワー戦を同時にこなす力が求められるステージだ。

逆サイドの味方を育てよう!

最大の山場は305カウントを過ぎると押し寄せてくる［クラウソラス］と［イージス］とのぶつかり合いだ。これに備えてコスト50程度のマジシャンを超覚醒させておきたい。敵はHPが一定以下になると退却していくが、逃さず仕留められれば、しばらくは敵が攻めて来ない時間が生まれる。そのスキに、今度は逆サイドの味方の援護に向かいたい。逆サイドも同様に、［クラウソラス］と［イージス］が攻めてきているが、ここをしっかりとフォローしておけば、［風魔小太郎］や［ヨルムンガント］といった大型使い魔が戦力として加わり、終盤での展開が楽になるぞ。序盤でリードされたストーン差は十分にまくれるはずだ。



大型使い魔だけでなく、低コストも遠くからシュータースタイルで援護射撃すれば対処が早いぞ！

ストーリーモードを進行するためには、今までと同じく一定の回数全国対戦をプレイしなきゃっす。規定回数は各ストーリーとも四回となっていて、勝敗に左右されないのも今まで通りっすよ!!
また、今回追加された新ストーリーをすべてクリアすれば、着せ替えパーツがもらえるっす。読者のみんなも早くGETしてほしいっすよ!!

第13話

アルカニア島 撤退戦

勝利条件 敵のアルカナストーンをすべて破壊、もしくはタイムアップ時に残量が多い場合。

主要キャラ

魔種	マジシャン	HP	ATK	DEF
ベルゼバブ		300	70	45
ギガス		300	90	50
ガイア		300	75	40
牛魔王		300	50	20

オススメの一枚

ケルビム



ポイント

《スロウブースト》を駆使して敵を逃さず捕まえよう。主にマナタワー上が戦場となるので超覚醒アビリティの《タワーアップA》も際立つ。ただし、召喚スペックが低いので、[レッドライダー]の処理に多少時間がかかる。一刻も早く処理したいのなら、召喚スペックの高い[ベオウルフ]もオススメだ。

編成と基本方針



通常ステージと同様の条件で、メインユニットにアタッカーを入れた魔種のみで構成された敵部隊と戦うステージ。序盤は[ベルゼバブ]と[ギガス]による荒らしから始まり、次第に[レッドライダー]の荒らし、その後[バハムート]と、常にタワーへの荒らしが続くといった流れで、実戦さながらのタワー戦が展開されていく。タワーメイトのデッキはメインユニットが[プルートー]で、相性的には有利だが、それ以外は低コスト使い魔で構成されたデッキなので、序盤の荒らしに耐え切れない。自分もディフェンダーを用意しておくのがいいだろう。[ベルゼバブ]と[ギガス]は自身に近い位置でマナ吸収をしている使い魔でスペックの低いものから優先的に狙う傾向にあるので、まずは敵から離れた位置に陣取り、ディフェンダー使い魔の召喚を急ごう。

バハムートを仕留めよう！

敵の攻めは開幕の[ベルゼバブ]&[ギガス]を除き、[レッドライダー]、[バハムート]、[エリゴス]と、一貫してアタッカーによる攻めを継続してくる。そのため、一度ディフェンダーを召喚したら、迷わず超覚醒を目指していい。特に[バハムート]を取り逃がすと、ATKが上昇した状態で再度攻め上がってくることになり、手に負えなくなってしまう。一度捕まえたら逃さず仕留めておくのがポイントだ。戦闘時はスマッシュをしっかりと決めてくらいつこう。それでも距離を離されてしまうようなら〔クイックドライブ〕を使ってでも仕留めておきたい。撃破後はそのまま逆サイドのフォローに回ろう。同タイミングで攻め上がっている[アンラマンユ]をしっかりと撃破しておけば、敵のメインユニットはいなくなり、味方のデッキが次第に完成していく。あとは低コスト使い魔によるストーン破壊に気を付けつつ、アルカナストーンを破壊しに攻めていけば勝利は目前だ！



オススメはコスト50程度のディフェンダー。[ベオウルフ]や[ケルビム]なら〔クイックドライブ〕抜きでも撃破できるぞ！

第14話

マギナレム大神殿 血戦

勝利条件 敵のアルカナストーンをすべて破壊、もしくはタイムアップ時に残量が多い場合。

主要キャラ

神族	マジシャン	HP	ATK	DEF
愛染明王		300	70	20
ゼウス		300	70	20
神龍		300	70	20
ウラヌス		300	70	20

オススメの一枚

イージス



ポイント

序盤から継戦能力の高い使い魔が攻め込んでくるので、なるべく召喚スペックの高い使い魔で対処していきたい。おおよそコスト50を目安としたディフェンダーが必須になるが、タワー戦だけでなく、終盤のストーン防衛、《リジェネ》による継戦能力の高さが優秀な[イージス]はきっと役に立つはずだ。

編成と基本方針



一見4vs.4の通常の戦闘ステージに見えるが、対面のタワーには試合開始時から[ラケシス]&[クロートー]、[アテナ]&[アトロポス]、さらに[トリシューラ]を除く五影剣がすべて召喚されている。開幕は[愛染明王]と[ゼウス]による荒らしが始まり、410カウント時には超覚醒した[ラケシス]&[クロートー]、350カウント時には超覚醒した[アトロポス]&[アテナ]がマナタワーへと攻め入ってくる。そこからしばらくすると、今度は五影剣との戦いと、怒涛の攻めが続くステージだ。敵の動きの特性を把握して、攻め入ってくる敵使い魔を少ないユニット数で確実にさばく技術が要求されるステージだ。マナを吸収する時間は限られているものの、しっかりと敵を撃破していけば、態勢を整える時間は十分に作れるはずだぞ！

五影剣は完成される前に崩せ

怒濤の攻めが続くものの、[アテナ]&[アトロポス]の荒らし後はしばらくの小康状態が続く。このスキにカウンターを仕掛けよう。タワーメイトの[キュベレー]が超覚醒すると敵タワーに進軍するので、これをフォローしていきたい。

敵タワーに近づくと、すでに超覚醒している五影剣から先行して迎撃してくる。まずは[キュベレー]の死滅を防ぐためにも、[キュベレー]が不利ジョブとなるアタッカーから積極的に狙っていきたい。体力が少なくなってきたら無理はせずに一度マナタワーまで撤退しよう。五影剣は、すべての五影剣が完成するまでは、画面下半分より先まで追ってこないのと、体力が少なくなってもマナタワーに駐留しない特性を持つので、与えたダメージは蓄積され無駄にはならない。ただし、[ハバキリ]の《リジェネチェイン》の効果で微量ながら回復するので、長時間放置すると全回復されるので注意。一体ずつ確実に撃破していくのがポイントだ。



[ターインスレイブ]から[キュベレー]を守るためにも、スロウアタックを当てて、移動速度を下げるのも重要だ。

敵の大型使い魔の動きの習性は、最も近くのスペックの高いユニットを優先してくるっす。そのユニットが戦場からいなくなるまでは、他ユニットから攻撃を受けていてもターゲットを切り替えることはないので、スペックの高い使い魔が囮になってる間に低コストユニットで攻撃を重ねるのがポイントっすね！

BOSSステージ1 第11話
レム内海 海戦



主要キャラ

BOSS	ジョブ	HP	ATK	DEF
クトゥルフ		8000	450	450
クトゥルヒ		250～	1	30～
クトゥルフの落とし児		250～	15～	10～

補足説明:[クトゥルフ]は[クトゥルヒ]を撃破するごとにスペックがダウンしていく。[クトゥルヒ]、[クトゥルフの落とし児]のスペックは生成されるごとにアップしていく。

勝利条件 クトゥルフの撃破

敗北条件
- 自軍アルカナストーンをすべて破壊された時
- タイムアップ時

オススメの一枚

シェラハ



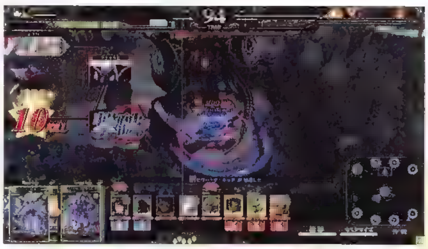
ポイント

シューターースタイルでもATKが高く、遠距離攻撃が強力な[シェラハ]は[クトゥルフの落とし児]を迅速に処理できる。[チェザーレ]も同じくオススメだ。

編成と基本方針

開幕は自軍アルカナストーンが三つと、ボスである[クトゥルフ]のみが出現する。ここでは[クトゥルフ]が生み出す[クトゥルヒ]と[クトゥルフの落とし児]によるストーン破壊を阻止しつつ、[クトゥルフ]本体の撃破を目指すことになる。

序盤における[クトゥルフ]のスペックは非常に高く、強力な《リジェネ》の効果によって、膨大なHPを削り切ることは不可能に近い。ただし、こちらから攻撃を仕掛けない限りは相手から攻撃してくることはなく、移動もしない。まずは、ストーン破壊を狙う[クトゥルフの落とし児]の対処に専念しよう。[クトゥルフの落とし児]は付近にユニットが居ない場合はストーン破壊を、ユニットがいる場合にはユニットへの攻撃を仕掛けてくる(詳しくは欄外を参照)。一方[クトゥルヒ]は全く行動しない。また、[クトゥルヒ]をすべて撃破すると、一旦すべての[クトゥルフの落とし児]は消滅し、配置とスペックが変更された状態で再度発生する。そのため、[クトゥルの落とし児]との戦闘を避け、効率よく[クトゥルヒ]を撃破するといった戦い方が求められる。



[クトゥルヒ]を撃破するごとに[クトゥルフ]本体のスペックが低下していき、すべて撃破するとようやく攻撃可能となる。

クトゥルヒ撃破

このステージは通常とは異なり、マナタワーが存在しない。マナ吸収源となるのは、通常よりも30上乗せされる初期マナと、[クトゥルヒ]を撃破したときに獲得できるマナのみとなる。[クトゥルヒ]一体につき獲得できるマナは30マナ。出現回数には制限があり、獲得マナの上限は750マナ相当である。出現数は終盤になるほど増えていくため、序盤は初期マナと少数の[クトゥルヒ]から得られるマナを使って、いち早く[クトゥルヒ]を処理できるユニットを育成したい。また、このステージはタイムマナが発生しないという点にも注意が必要。マナ量の微調整がしづらいので、大型使い魔を複数育成したいというときは召喚、覚醒タイミングをあらかじめ計画的に進めていきたい。特に、高コスト使い魔の覚醒のためにマナをためているときや、複数同時に[クトゥルヒ]を撃破してしまったときは一気にマナが上昇し、最大量をオーバーする可能性がある。こういったマナ溢れを防ぐためにも低コストユニットを入れておくといい。最大マナを上昇させる[アルフォス]はストーン防衛にも使えるので便利な一枚だ。



マナ吸収要員としての低コスト使い魔は必要ないが、すべてが高コストとなると、序盤のユニット数が不足しがちだ。

ポイント

クトゥルヒの出現パターンを覚えよう!

このステージで優先すべきは[クトゥルヒ]の迅速な撃破だが、それには出現パターンを覚えて使い魔の最短移動ルートと、召喚&育成プランを計画しておく必要がある。合わせてスペックの変化も覚えておこう。

第一発生は試合開始の3カウント後に始まるので、まずはゲートを伝ってセンターゲートに向かおう。そこから使い魔を召喚し、すべての[クトゥルヒ]を撃破したら、左右に分かれて各個撃破していく。ここまではどのデッキを使っても共通の動きとなるだろう。[クトゥルヒ]をすべて撃破すると、その場にいる[クトゥルフの落とし児]は消滅し、次の発生が即座に始まる。第二発生は上下の四カ所になるので、今度は左右に別れた部隊をそれぞれ上部・下部の順番で対処していこう。この順番なら、第三発生の出現位置が自身の場所と重なるため移動距離が短縮できる。このように次の出現位置を視野に入れながら撃破順序を決めていこう。また、マップの移動には魔力ゲートを使うのもポイントだ。単純に移動距離を短縮できるというだけではなく、[クトゥルフの落とし児]との余計な戦闘を避けられる。なお、どちらもジョブが変化しないため、デッキに一体はマリシャスを入れておくと処理が早いのでオススメだ。

出現位置とスペックの変化

第一発生



クトゥルヒ		クトゥルフの落とし児	
HP	250	HP	250
ATK	1	ATK	15
DEF	30	DEF	10

第二発生



クトゥルヒ		クトゥルフの落とし児	
HP	250	HP	250
ATK	1	ATK	30
DEF	50	DEF	15

第三発生



クトゥルヒ		クトゥルフの落とし児	
HP	300	HP	300
ATK	1	ATK	50
DEF	75	DEF	30

第四発生



クトゥルヒ		クトゥルフの落とし児	
HP	400	HP	400
ATK	1	ATK	80
DEF	120	DEF	50

第五発生



クトゥルヒ		クトゥルフの落とし児	
HP	500	HP	500
ATK	1	ATK	100
DEF	150	DEF	80

[クトゥルフの落とし児]の具体的な行動パターンとしては、第一発生ではストーン破壊のみの行動を取り、第二発生ではアルカナストーンへ真っすぐ向かいつつも、付近のユニットを攻撃してくるっす。第三発生では、ストーン破壊よりもユニットへの攻撃を優先してくるようになるっすよ。

BOSSステージ2　第15話
白焔の塔 決戦



BOSS	ジョブ	HP	ATK	DEF
混沌幼生体		8000	220	250
混沌分裂体		250～	1	30～

主要キャラ

補足説明:混沌幼生体のスペックはダウン時に低下する。混沌分裂体は生成するごとに数値が上昇し、ジョブも変化していく。

勝利条件　混沌幼生体の撃破

敗北条件
- ・自軍アルカナストーンをすべて破壊された時
- ・タイムアップ時

オススメの一枚

ミハイル



ポイント

範囲攻撃+固定ダメージの高さが生態転写後の混沌分裂体を処理するのに非常に役立つ。ただし、[ミハイル]を生態転写されないように気を付けよう。

編成と基本方針

「レム内海 海戦」同様、ボスの混沌幼生体を撃破するのがクリア条件となる。ステージの構成も同様で、自軍ストーンが三つのみ。マナタワーは存在せず、混沌分裂体を撃破することでマナを獲得していく。一部異なるのは、タイムマナが発生するという点だ。マナが微妙に足りないときは、タイムマナで調整しよう。

厄介となるのは、混沌分裂体がこちらのユニットをコピーする生態転写という能力。「レム内海 海戦」では最速で有利ジョブとなるマジシャンを育成するという手法が効果的であったが、ここでも試みようとすると同スペックの使い魔を生態転写されて物量の差で押し負けてしまう。また、混沌分裂体のスペックとジョブも発生ごとに異なり、単一ジョブでクリアするのは難しい。下にあるポイントを参考に自分のデッキをアレンジしていこう。ちなみに、混沌分裂体を撃破するまでは混沌幼生体周囲に円状のオーラが発生し攻撃が届かない状態となる。オーラに接触すると100ダメージをくらい弾き飛ばされてしまう。混沌分裂体をすべて倒し切れば、一部に通り抜ける穴が空くぞ。



オーラに穴が空いた後も、タイムは継続される。混沌分裂体をいかに早く撃破できるかが、ステージクリアの鍵を握るぞ。

混沌分裂体をいち早く処理しよう

主なマナ吸収源となるのは左にある通り、混沌分裂体を撃破することにある。獲得できるマナは混沌分裂体の状態によって異なり、通常状態では40、生態転写状態では20と低下する。できれば通常状態で撃破したいが、下で説明している通り通常状態で撃破できる数には限りがある。また、制限時間もあるため、獲得できるマナには上限があると考えておこう。「レム内海 海戦」同様、ここでも[アルフォス]を入れて、最大マナ量を上昇させておくとマナが溢れるのを防げる上に、序盤のストーン防衛にも役立つのでオススメだ。混沌分裂体は発生ごとに数が増え、獲得できるマナは次第に増えていくものの、ジョブが変化しスペックも上昇するので、撃破には相応の使い魔が必要となる。しかし、その後の生態転写を考慮すると、あまり強力な使い魔は育てにくい。最序盤から計画的にマナを消費し、強力な使い魔は最後の第四発生時の生態転写後に超覚醒させるようにしよう。なお、混沌分裂体をすべて撃破するとボーナスマナとして70マナ獲得できる。マナが溢れないように事前に消費しておこう。



第四発生の生態転写はディフェンダーをコピーさせて、マジシャンの[ミハイル]で掃するのがオススメだ。

ポイント① 混沌分裂体の特性

[illegible]

出現位置



スペックの変化

第一発生	
HP	250
ATK	1
DEF	30

第二発生	
HP	400
ATK	1
DEF	50

第三発生	
HP	500
ATK	1
DEF	100

第四発生	
HP	600
ATK	1
DEF	200

ポイント② 生態転写をコントロールする

[illegible]



[illegible]

オーラは右回りに回転するので、穴が空いたからといって楽勝にはできないっす。
一度通り過ぎると一回転するのに約30カウント掛かるので、穴が通り過ぎてしまったときは、[illegible]

STORY FAQ

「何回チャレンジしてみてもクリアできない……」という人に向けて、ライターの凡がアドバイス！　各話ごとにQ1から対応していくぞ。

Q① （第10話）大型使い魔が召喚できない……

「タワー制圧も一人でこなして、さらに続く【ロキ】の荒らしも一人で対処しながらマナ吸収なんて手が回らないよ……」そんな人にはこの方法がオススメっす。序盤の【ロキ】は、近くにいるユニットに攻撃をする習性があるから、召喚と同時にロードを対面のマナタワーに向かわせればそれに釣られて追い掛けてくれるっす。そのスキにマナ吸収すれば余裕っすよ！



Q② （第11話）クトゥルフの撃破が間に合わない

【クトゥルヒ】の撃破がラクになるって、マジシャンの使い魔を入れ過ぎてないっすか？　あくまで撃破目標は【クトゥルフ】なので、これを意識した方がいいっすね。【クトゥルフ】のジョブはマジシャンなので、マジシャンでの攻撃はダメージ効率が悪いっす！　マジシャンの育成は一体程度に止めておいて、あとはなるべくATKが高いアタッカーの使い魔を育てるといいっすね。



Q③ （第12話）いつの間にかストーンが……

敵の大型を対処したのに試合に負けちゃうという人、もしかして防衛を忘れてないっすか？　一定カウントを過ぎると敵味方ともにストーン破壊へ向かうので、攻めは味方に任せて自分はストーン防衛に向かう方がいいっすよ！　特に気を付けたいのが【ツバーン】と【アルタイル】！　こいつらは最大防衛力を上回るストーン破壊を仕掛けてくるから真っ先に仕留めなきゃっすよ！



Q④ （第13話）ストーン差がついて負けちゃうよぉ…

そんな人はメイン使い魔をディフェンダー二枚にするのがオススメっす！　一体はタワー戦をこなし、ストーン制圧を支援する一体、もう一体はストーンの防衛用として役割分担すれば完璧！！　鉄壁の布陣っすよ！

追加するディフェンダーは【ガードブースト】を持つ【イージス】など、なるべく施設防衛力が高い使い魔を用意しておくと良いっすね。



Q⑤ （第14話）怒濤の攻めで押し切られた……

五影剣はもちろんっすが、その前の運命神＆アテナもかなりキツいっす。ここで倒しきれないという人はおそらくダメージが足りてないからなんすよね。そんな時は低コストをマジシャンにしてひたすらシューター スタイルで攻撃するといいっすよ！　相手はマナ吸収中の使い魔を優先して狙うから、近くで攻撃していても狙われないので、恐れる必要はないっす！



Q⑥ （第15話）ほかにオススメの使い魔は？

混沌分裂体の生態転写はアーツ効果によるスペック上昇は参照していないっす。【ラムザ】なら元のスペックもそんなに高くないので生態転写されても撃破が簡単なうえ、アーツを使うことでボーナスマナが溢れるのも防げるのでお得っすよ。もう一つ参照にしないものとして、ロードもあるっす！　【マリー・ルー】を生態転写させてアタッカーのロードで打ち取るのも有効っす！





ガンスリンガー ストラトス

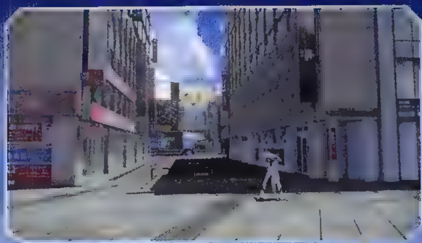
第一次メディア越境作戦発動!

作戦①アーケード



[illegible]

①ふなっしー登場!



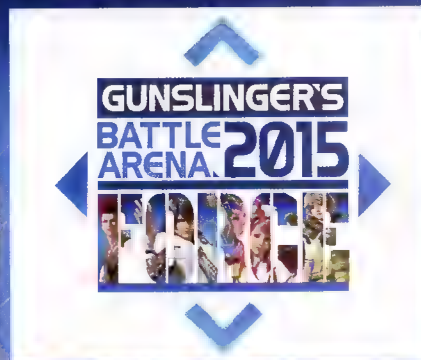
[illegible]

②サムライ追加!

[illegible]



③賞金総額1000万!



[illegible]

作戦②アニメーション



[illegible]

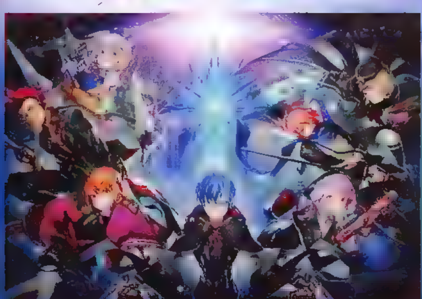


[illegible]



作戦③PCゲーム






アカネ・クロエ


アスマ・クロエ

『ガンスリンガー ストラトス』と『ガンスリンガー ストラトス2』の間、空白の1年に起きた話が物語となるPC版。PC版だけのオリジナル要素として、双子の姉妹の登場、ウェポンパックの仕様変更や相手チームのコア破壊による勝利、フィールドの拡大など、さまざまな要素が追加&変更されている。また、操作面ではガンデバイスに代わりマウス+キーボードやパッドでキャラクターを操作するので、新規ユーザーでも遊びやすくなっているぞ。

作戦④書籍化

[illegible]

稼働3594日を振り返る特別インタビュー



2015年1月 一つの節目を迎える大作を振り返る

2015年1月16日AM4:00。アーケードトレーディングカードゲームというジャンルをアーケードゲーム業界の一大ジャンルへと先導した大作『三国志大戦』シリーズのネットワークサービスが終了し、一つの節目を迎える。2004年10月の稼働から約10年。フラットリーダーを使用した直感的な操作と、リアルタイムで展開する全国オンライン対戦の衝撃に始まり、大規模なイベントや全国大会、そして海外とのオンライン対戦など、同シリーズの『戦国大戦』はもちろん、すべてのアーケードゲームに影響を与えたといっても過言では無いだろう。

今回は、この節目にあたりセガ三国志大戦チームを代表して三名の方々にインタビューのご対応をいただいた。

三国志大戦シリーズ総合プロデューサー
西山 泰弘

三国志大戦シリーズ開発ディレクター
大原 徹氏

三国志大戦シリーズ広報
西嶋 一真

——2015年1月16日でネットワークサービスが終了となりますが、現在の心境をお聞かせください。

西嶋　ここまで長期にわたりサービスを運営出来たのも、プレイヤーの皆様のおかげだと思っています。稼働当初から、プレイヤー同士によるコミュニティがつくられ、製品開発とユーザーコミュニティが協力してできた本当に素敵なタイトルです。開発だけでなく、プレイヤー皆さんのお力添えがあってここまで来ることができました。本当にありがとうございます。

大原　よくがんばったなー、という親的な心境でしょうか。最後のメジャーバージョンアップ版である「三国志大戦3」のリリースから七年、筐体も約10年動き続けてくれました。当然、それは長く遊んでいただいたプレイヤーの皆様のお陰です。ありがとうございます。

西山　今もプレイヤーさんが集まり盛り上がっているお店もあるなかでのサービス終了は心苦しいのですが、ハードウェアなどの事情もあり、来年1月でのサービス終了とさせていただきました。発表直後の反響も我々の想像を遥かに上回るもので、改めてプレイヤーの皆さんには感謝の二文字しかありません。

——自由度の高いフラットリーダーなど『戦国大戦』はもちろん、その後に稼働したアーケードカードゲーム全体にも大きな影響を与えた『三国志大戦』ですが、開発当初はどのようなコンセプトで進んでいたのでしょうか？

西山　『WCCF』で開発したフラットリーダーをうまく活用したい、それにはもっとカードを動かすゲームにしたい、そして『バーチャファイター』に負けない対戦ゲームを作りたい、それをネットワーク対戦させたいというところでした。

——稼働当初から、ここまで長い間プレイされ続けることを想像されていたのでしょうか？

西山　約10年という時間が長かったのか短かったのかは現時点ではまだ判断できないのですが、プレイヤーの皆さんの熱の高さは想像を超えていました。

——国内外での大会など、アーケードゲームでも類を見ない規模でイベントが展開しておりましたが、特に印象に残っているイベントについてお聞かせください。

西嶋　海外プレイヤーも呼んで開催した「東京湾の宴」です。当時は、国内と海外では稼働しているバージョンが異なっていました。前夜祭と称して「東京湾の宴」の前日に一日限りで渋谷のある店舗で特別に海外版を稼働させて、初の国際対戦を試みたことや、招待した海外プレイヤーと、国内プレイヤーとの国際交流は印象的でした。

西山　第一回の全国大会ですね。観客がセガの会議室に収まりきらないほど集まったのは、長いセガ

本作の歴史を振り返る

「三国志大戦1」始動

2005年　3月	全国正式稼動開始
2005年　6月	Ver.1.003稼動。
2005年　9月	「最強君主を探せ！」イベント開催。
2005年 10月	Ver.1.1 ～乱世の群狼～が稼動。新たに西涼軍と袁紹軍が追加。六勢力となった。
2006年　1月	大戦シリーズ初の公式全国大会、「覇業への道～雄飛の刻～予選大会」開催。
2006年　3月	「覇業への道～雄飛の刻～」全国決勝大会開催。「回復の舞」を操る荀銀STO君主が優勝。見事「大軍師」の称号を得た。

「三国志大戦2」始動

2006年　4月	『三国志大戦2』正式稼動。「戦器システム」や群雄伝など、さまざまなゲーム内の新要素に加え、レアリティに新しく【LE（レジェンド）】が追加された。
2006年　6月	三国志大戦.NETがサービス開始。
2006年　7月	「三国志大戦2全国大会～龍虎の咆哮～」店舗予選大会開催。
2006年 10月	「三国志大戦2全国大会～竜虎の咆哮～」決勝大会開催。人馬の大号令を使用するYO3君主が優勝「炎帝」の称号を得た。
2007年　1月	『三国志大戦2～若き獅子の鼓動～』稼動。
2007年　3月	三国志後期の武将が多数追加された。「武功システム」を利用したファン感謝イベント「ありあけの宴」開催。壮絶な決勝戦を勝ち抜いた全武将が○○君主優勝。「先生」の称号を得る。
2007年　4月	「三国志大戦2 全国大会 覇業への道 ～若獅子の覚醒～」店舗予選大会が開始。
2007年　5月	Ver.2.11稼動開始。
2007年　7月	「全国大会 覇業への道 ～若獅子の覚醒～」決勝大会が開催。♪ザビ～♪君主が優勝し「雷帝」の称号を得る。
2007年 12月	仁義なき青井君主が徳50を達成し、Ver.3にて「超世の傑」称号条件を達成。

のアーケードゲームの中でもはじめてのことでした。優勝した荀銀STOさんをはじめ、栄斗さん、fan114さんなど、出場者の皆さん、観客の皆さんで一体となってイベントを盛り上げる、楽しむ姿勢を目の当たりにして、ここでの様々な経験がそれ以降の全国大会の礎となったのは間違いありません。

大原　悩みますが、兀突骨さんが優勝した「覇業への道～鳳翼天舞～」です。プレイヤーの皆さんのテクニックが上がりすぎてデッキが偏る中、大会を盛り上げるためにどのような調整すればよいか？　というのを開発内で悩み、ベスト8をすべて別なデッキにする！　と目標を立て、それを実行できたという個人的に達成感のある大会でした。結果的に大会内容も多くの驚きのある大会になったと思います。

――皆様の一番思い入れのあるカードを教えてください。

西山　Ver.2の八卦孔明です。いちプレイヤーとしてやり込んだ、お世話になったという点でです。(笑)

大原　Ver.1.1の【R】田豊ですね。個人的に好きな武将ですし、絵も素晴らしいです。そんな武将を牢獄に入れてしまうという……（汗)。己を戒める意味も込めて今も開発の机の上に飾っています。

西嶋　三周年の宴で披露しましたが、Ver.1の矢印朱桓ですね。カードを見たときに彼の髪型にインパクトを受けたのですが、まさか三年後に自分がその頭になっているとは……。

――特に印象に残っている君主はいらっしゃいますか？

西嶋　たくさんいすぎます。関連商品やイベントなどとにかくいろいろ一緒に手伝っていただいた「全武将が○○」さん。常に斜め上の発言をしていく「ぱちろ～3」さん、「栄斗」さんや「fan114」さんなど初期メンバー、いろいろありましたが「♪ザビ～♪」さんなど、とにかくいろんな有名プレイヤーが次々に現れてきました。そして、初の三国志大戦神となった「窪祐」さんには、頭が上がりません。

――プレイヤーの皆さんが考えたデッキが、開発の想定を超えた場面などはありました？

大原　常に想像は上回られている気がします（笑)。特に序盤はU、UCだけで勝てるデッキを作る人が居たり、槍撃のテクニックがウマすぎて低コストが多い甘皇后デッキを作る人が居たり……ただ、総じてうれしい悲鳴であることが多かったと思います。

――今だから言えるボツになってしまった計略やシステムなどがありましたらお聞かせください。

大原　どこかで言ったことはあった気がしますが、企画段階ではMTG（マジック：ザ・ギャザリング）を参考にした部分もあったため、個別勢力に対する防御（プロテクション）や、盤面をリセットするような計略なども検討しました。が、一般のTCGとは違う部分が多く、ボツにしました。

――これは「ちょっと失敗だった」という要素はありましたか？

西嶋　「ありあけの宴」のときに、朱桓の矢印頭にしたのですが、本番までスタッフにも内緒にしていたので、帽子を取った瞬間にスタッフも唖然とさせてしまって、終了後に怒られました（笑)。

――「三国志大戦 特別イベント 感謝の宴」は、どのようなイベントになるのでしょうか？

西嶋　稼働から約10年となるタイトルになりますので、現役で遊んでいるプレイヤーの人だけでなく、『三国志大戦』シリーズで繋がった人たちも、『三国志大戦に』出会えてよかったなと、『三国志大戦』、アーケードゲームの良さを感じてもらえるイベントです。

――『三国志大戦』シリーズファンの皆様にメッセージをお願いします。

西嶋　『三国志大戦』シリーズは間もなく10年を迎えますが、ゲームセンターでのコミュニティ、人と人との繋がり、有名プレイヤーが次々に誕生し、店舗イベント、全国大会など、本当にたくさんのことを経験、実施することができました。あらためて、ここまでこられたのはプレイヤーの皆様のお陰です。本当にありがとうございます。

大原　ネットワークサービスは2015年1月16日(金)AM4:00をもって終了しますが、『三国志大戦』が紡いだ絆は皆さんの中にも残っていると思います。『三国志大戦』で培った経験をさまざまなタイトルで活かしていきますので、今後のセガのアーケードゲームともどもよろしくお願いします。

西山　『三国志大戦』を遊んでいてよかった！　『三国志大戦』に出会えてよかった！　という思いをずっと抱いていただけるよう、『戦国大戦』や『WONDERLAND WARS』など、様々な形で対戦を楽しんでいただけるゲーム、『三国志大戦』の魂を引き継いだタイトルは提供し続けていきます！　よろしくお願いします。

　その先については……皆さんの熱意、期待を裏切らないように頑張ります！

――本日はお忙しい中、ありがとうございました。

2015年1月12日(祝) 三国志大戦 特別イベント 感謝の宴 開催

『三国志大戦』シリーズのファン感謝イベントが2015年1月12日に開催決定！　当日は、歴代の『三国志大戦』を振り返るトークイベントや、『三国志大戦TCG展示』コーナー、さらに公式グッズの販売や、当日版権システムが適用されるため、ユーザーによる創作物の販売も予定されているとのこと。



開催日時：2015年1月12日(月・祝)
開場：13:00 ／ 開演14:00 ／ 終演予定17:59
会場：大田区産業プラザPiO 大展示ホール
チケット価格：￥359（税込）
チケット購入はローソンチケットにて販売。
購入受付：2015年1月11日(日) PM11:59まで

『三国志大戦3』軌跡

2007年 12月　『三国志大戦3』正式稼動開始。ランキングが証システムへと変更。新たな勢力、群雄へと再編成され、「魏」「蜀」「呉」「群」の四勢力となる。また、新しく軍師カードが追加、兵法が奥義へと変更された。

2008年 4月　『三国志大戦～三周年の宴～』開催。【SR】関羽全盛Ver.の大会を制したＳＯハＲＯ♪君主が「隊長」の称号を獲得した。「三国志大戦3 全国大会 覇業への道～英傑群舞～」店舗予選開始。

2008年 7月　演武場にて動画配信サービス開始。「三国志大戦3 全国大会 覇業への道～英傑乱舞～」全国決勝大会開催。優勝した赤兎騎走君主に称号「武神」が贈られた。

2008年 9月　『三国志大戦3～蒼天の龍脈～』稼動開始。新たに漢軍が追加され、五勢力となる。

2008年 12月　「覇業への道～Road to Tokyo Bay～」開催。香港、台湾、シンガポール、上海それぞれの優勝者たちは「三国志大戦ファン感謝イベント～東京湾の宴～」へ参加が決定。

2009年 2月　Ver.3.12稼動。一戦目で敗北しても二戦目までプレイ可能となった。

2009年 3月　「三国志大戦ファン感謝イベント～東京湾の宴～」開催。「覇業への道～Road to Tokyo Bay～アジアチャンピオンカーニバル」と「激・頂上決戦トーナメント」が同時開催。アジアチャンピオンカーニバルはG君主、激・頂上決戦トーナメントはもんきゃは団君主が制し、「超人」の特別称号が授与された。

2009年 5月　「三国志大戦3公式エリア大会～羅刹への道～」開催。優勝者は羅刹将軍の称号を得た。

2009年 7月　『三国志大戦3 猛き鳳凰の天翔』稼動。軍師カードが二枚まで登録可能になる。また、「宿星ポイント」が追加され、同一カードを使い続けることにより、武将ごとの称号が獲得可能となった。

2009年 9月　「三国志大戦3公式エリア大会～羅刹への道～第2章～」開催。

2009年 11月　「三国志大戦3公式全国大会 覇業への道～鳳翼天舞～店舗予選大会」開始。

2010年 4月　「三国志大戦3公式全国大会 覇業への道～鳳翼天舞～全国決勝大会」開催。優勝したは兀突骨君主が「覇神」の称号を得る。

2010年 4月　Ver.3.59『三国志大戦3 WAR BEGINS』稼働。海外とのマッチングが可能となる。

2011年 1月　三国志大戦イラストコンテストが開催。

2012年 5月　「三国志大戦スペシャルイベント 秋葉原の宴」開催。正覚坊君主が決勝戦で☆山下ポポ☆君主を破り「秋葉将軍」の称号を得る。

2012年 9月　三国志大戦TCGとのコラボ企画開始。ゲーム誌などに、三国志大戦TCGのイラストを使用した完全新規計略を持つEXカードが付録。久々の新カードが追加される。

2014年 6月　窪祐君主が、ついに証をカンスト。「三国志大戦神」の称号を獲得する。

2015年 1月　「三国志大戦 特別イベント 感謝の宴」開催。ネットワークサービスを終了し、以降はオフラインでの稼働を予定している。

稼働に向けて盛り上がれ!

7月の発表以来、世界中で話題となっている『鉄拳7』。今回は、新たな登場キャラクターの情報に加えて、先ごろ開催された鉄拳20周年イベントの模様を合わせてお届けするぞ。どちらも要チェックだ!

鉄拳7
■メーカー：バンダイナムコゲームス
■ジャンル：3D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■稼働日：未定

Text：福士

※記事中の内容や写真は開発中のものを使用しており、製品版では変更となる可能性があります

ブレイクダンスで闘う!? 謎の美少女参戦!!



NEW CHARACTER

LUCKY CHLOE
ラッキークロエ









新たに公開されたキャラクターである「ラッキークロエ」は、いい意味で「鉄拳らしからぬ」と表現できる非常にキュートな見た目のキャラクターだ。

足技を主体としたブレイクダンスのような動きで、ポップかつカワイイ攻撃を相手にたたき込むことができるぞ。"簡単な操作で初心者にもオススメのキャラ"とのことなので、前号で紹介した「カタリーナ」と合わせて人気爆発は間違い無しといったところだろう。

原田シリーズディレクターからの"ひと言"!



――新キャラ「ラッキークロエ」について、キャラ作成時のコンセプトなどありましたら教えてください。

原田　"可愛らしくて底抜けに明るい女の子"で、「透明感のある美少女」を目指そうというのがビジュアルコンセプトですね。その可愛らしい見た目とは裏腹に"激しい動きと共に動く長いものを表現する"というモーションのコンセプトが加わり、長いツインテールを振り回しながら元気いっぱいに動き回るキャラクターにしようという流れで全体のコンセプトが決まりました。

――同じく、どんなタイプのキャラなのかを簡単に解説お願いします。

原田　さまざまなダンスの動きを取り入れたオリジナルの格闘スタイルで闘います。レバーとボタンを適当に入力しているだけで派手に動き回り、タイミングよくボタンを押すことでより派手で強力な技が出るといった"リズムの要素"を取り入れています。見た目と派手な動きがキャッチーで、操作していても気持ち良いので『鉄拳7』から始める人にオススメのキャラクターです!

貴重な新作情報も飛び出した!?

鉄拳20周年ファン感謝祭

新キャラ発表やエキシビションマッチetc.
テッケナー大満足の濃密なイベント!!



『鉄拳7』の最新映像も、原田さんの解説を加えて見ることができた。また、新システムや新キャラクターのちょっとした裏話的なものも……

12月7日(日)、バンダイナムコゲームス社特設会場において、「鉄拳20周年ファン感謝祭」が開催された。会場にはメインステージのほか、鉄拳シリーズのキャラクター原画など貴重な資料が展示されたブースや、歴代シリーズの試遊台などが置かれ、来場したファンたちも鉄拳に囲まれ楽しんでいた。

メインステージでは原田シリーズディレクター自らもMCとして参加し、新作『鉄拳7』の新キャラ・新システムの説明やエキシビションマッチの解説を務めるなど、エンターテイナーぶりを発揮。ステージ上には『鉄拳タッグトーナメント2アンリミテッド』&『鉄拳7』の筐体が用意され、国内外の強豪プレイヤー8名(以下カコミ参照)による2作品のエキシビションマッチが執り行なわれた。イベントの合間には豪華景品の抽選会などもあり、ファン大満足の一日となったぞ。





MC、作品紹介、試合解説、プレゼンターなど当日は八面六臂の働きを見せた、鉄拳のシリーズディレクター原田さん。

エキシビションマッチは、『鉄拳TT2アンリミテッド』では九州の若きスター「弦」(写真右上)が、『鉄拳7』では公認インストラクターの「ノビ」(写真右)が勝利を収めた。下の写真は、歴代シリーズを遊べる特設コーナー。プレイヤーの熱気で賑わっていた。





エキシビションマッチ参加プレイヤー紹介

ノビ



ごぞんじ、「ナムコ公認鉄拳インストラクター」。国内外での大会の優勝経験は数知れずの、日本を代表するプレイヤーだ。

弦



九州を主戦場とする、弱冠13歳のスーパープレイヤー。今年開催されたEVO2014では、並み居る強豪を蹴散らし準優勝に輝いた。

タケ



ノビと共に巣鴨で切磋琢磨する、やり込み派の超強豪。国内では唯一、ノビに土を付けて真鉄拳神へと上がった実績がある。

たぬかな



関西や四国で活躍する女性プレイヤー。トッププレイヤー顔負けのスカ確精度と、関西勢特有の「太い」選択肢を併せ持つ。

JDCR



「Knee」と双璧を成す、韓国を代表するプレイヤー。マシーンにも例えられる正確かつ慎重なプレイと、超反応が特徴。

saint



韓国で日夜トップを争っている、ベテランプレイヤー。老練なプレイと"当て勘"を武器として、国内外で結果を出し続けている。

AK



「弦」と同様に、弱冠14歳にしてフィリピン鉄拳界を背負う超新星。思い切りのいい若さあふれる攻めで、世界中にファンが多い。

Mr.NAPS



日本の大会にも多く参加してきた、アメリカを代表するベテランプレイヤー。尋常でない練習量を誇り、そのコマテクは脅威といえる。



ニトロプラス関連作の ヒロインたちが 作品の枠を超えて バトル開始!



ニトロプラス ブラスターズ-ヒロインズ インフィニット デュエル-

- ■メーカー：エクサム　原作:ニトロプラス
- ■ジャンル：2D対戦格闘
- ■操作方法：8方向レバー+5ボタン
- ■発売日：2015年稼働予定
- ■使用基板：Taito Type X2
- ■ネットワークシステム：NESiCAxLive

原作ファン、格ゲーファンも納得の 自由度の高いスピーディーバトルが展開!

2014年も大詰めを迎えた今、アーケードシーンに衝撃のタイトルが登場！　虚淵玄氏らが所属し、さまざまな作品を生みだしてきたゲームメーカー"ニトロプラス"と、美少女格闘ゲームの雄"エクサム"がタッグを組んだ新作格闘ゲーム『ニトロプラス ブラスターズ-ヒロインズ インフィニット デュエル-』。

今回は一足早くロケテスト版を使用し、本作独自のシステムやキャラクターの基本情報を紹介していこう。今回のVer.では、一部未実装の要素はあるものの、ロケテストに参加する事前知識としては十分すぎるほどの情報を掲載しているぞ。新たな格闘ゲームの息吹を、君の目で確かめてみよう!!

まだまだ追加キャラが居るとの情報が! 気になる"あの子"は参戦するのか!?

ニトロプラス関連作品のキャラが参戦するとあって、「あの子は出てくるの？」的な妄想がいっぱい！ 今回のロケテ版では収録されていないが『Fate/Zero』からセイバー、『ソニコミ』からすーぱーそに子、『装甲悪鬼村正』から三世村正の参戦が判明している。今後の続報も要チェックだ！



現在、参戦が判明しているキャラクター　(★がメインキャラクターとして参戦)

作品名	キャラクター名	作品名	キャラクター名
吸血殲鬼ヴェドゴニア	モーラ ★	ギルティクラウン ロストクリスマス	キャロル
鬼哭街	瑞麗 ★	機神飛翔デモンベイン	アナザーブラッド
沙耶の唄	沙耶 ★	スマガ	スピカ
装甲悪鬼村正	三世村正 ★	続・殺戮のジャンゴ	黒のフランコ
斬魔大聖デモンベイン	アル・アジフ ★	ソニコミ	すーぱーそに子
Phantom PHANTOM OF INFERNO	アイン ★	天使ノ二挺拳銃	アンリ
Fate/Zero	セイバー ★	竜†恋[Dra+Kol]	ドラゴン
アザナエル	沙紅羅	刃鳴散らす	石馬戒厳
君と彼女と彼女の恋。	曽根美雪	"Hello, world."	愛原 奈都美

記事内の表記について　※[ ]内=クイックコンボでのつなぎ　=キャンセルでのつなぎ　=ジャンプキャンセルでのつなぎ　=ハイジャンプキャンセルでのつなぎ　=スーパーキャンセルでのつなぎ

ハイスピードバトルの根幹を担う注目システムを解説!
システム&操作方法をチェック!

格闘ゲーマーは特に気になるであろう「ニトプラ」のシステムを紹介。とくに重要なものをピックアップして解説していこう。



ここではシステム、操作方法に関して解説していこう。左の図にあるとおり本作の操作で使用するのはレバー+5ボタン。ご覧のとおり空中ダッシュや2段ジャンプを採用した、ハイスピードタイプの格闘ゲームだ。攻撃ボタンはA(弱攻撃)、B(中攻撃)、C(強攻撃)、E(ヘヴィアクション)の四つで、弱い攻撃から強い攻撃へとカンタンにつなげられるクイックコンボが搭載されている。残るDはエスケープアクションと呼ばれるもので、このボタン一つでさまざまな防御アクションを取れる仕組みとなっている。

動作	コマンド
前進/後退	➡/⬅
ダッシュ/バックステップ	➡➡/⬅⬅
ジャンプ	↖/⬆/↗
ハイジャンプ	すばやく⬇→⬆
ガード	⬅ or ↙/空中で⬅ or ↖ or ↙
投げ	BC同時押し
ふっとばし攻撃	E
足払い	⬇+E

動作	コマンド
カウンターレイド	ガード中に➡+AB同時押し
インフィニットブラスト	ABC同時押し(ダメージ中も可)
パートナーブリッツ	AD同時押し/BD同時押し
ヴァリアブルラッシュ	CE同時押し
必殺技/超必殺技	特定のコマンド+ボタン
リーサルブレイズ	⬇↘➡⬇↘➡+AB同時押し
前方回避/空中回避/小ジャンプ	ニュートラル or ➡+D/空中でD/⬇ or ↘+D
バニシングガード	⬅+D/↙+D/空中で⬅+D

注目システムをチェック!

バニシングガード　D

バニシングガードとは通常時、ガード中に出せる特殊なバリア。これで相手の攻撃を受け止めると相殺が発生し、反撃を狙えるようになる。攻撃を受け止められた側も何もできないわけではなく、お互いに攻撃やダッシュ、ジャンプをはじめとした移動、パートナーを呼ぶパートナーブリッツ、そしてバニシングガードやエスケープアクションなど、直前の行動をキャンセルし、ほぼすべてのアクションへ自由に移行可能。相殺のエフェクトに反応して、とっさに次の行動を取る、ハイスピードな駆け引きが展開されるのだ。


相殺後は受け止めた側が少しだけ先に行動可能。連続ガード中もバリアを発動できるので、攻撃側も気が抜けない。

エスケープアクション　D

エスケープアクションとは、無敵状態になって移動する防御系アクション。Dor➡+Dの前方回避は上半身&飛び道具無敵、⬇or↘+Dの小ジャンプは下半身&飛び道具無敵、そしてジャンプDの空中回避は飛び道具無敵と、それぞれ属性が異なる無敵状態になりつつ移動する。このシステムのポイントがもう一点あり、それは通常攻撃をキャンセルして出せること。飛び道具を避ける回避行動だけでなく、攻撃連係や連続技の中継にも活用できる。このシステムにより、常に予測できない自由度の高いバトルが展開する。


飛び道具対策として有効だが、空中回避は2段ジャンプや空中ダッシュ後も出せるので対空技回避にも活用可能。

ヴァリアブルラッシュ　C+E後、AAA～など

パワーゲージを二本消費し発動する無敵技が、このヴァリアブルラッシュ。初段ヒット後はAAA……、BBB……、CCC……など、ボタンを順番に押すだけで乱舞系必殺技のように攻撃が可能となる。現状、最終段をBにすると相手を浮かせる打撃技、Cでダメージ重視の攻撃が発生する傾向がある。


ボタンを適当に押しても攻撃がつながっていく。Bフィニッシュ後は上を入力して空中連続技を決めろ!

インフィニットブラスト　A+B+C

ABC同時押しで発動する、1ラウンドに一回だけ使える切り札的システムがインフィニットブラスト。通常時に出して自らを強化したり、相手の連続技中に発動して衝撃波で相手を吹き飛ばしたり、また攻撃中に出して連続技のダメージアップに利用したりと、発動した状況によって多種多様な使い方ができるシステムだ。


発動すると画面が暗転し、地面に炎のようなエフェクトが発生。パワーゲージ増加や体力回復などの効果を得られる。



パートナーブリッツ　A+DorB+D(空中可)

パートナーブリッツとは戦闘前に選択した二人のパートナーキャラを呼び出し、攻撃させるシステム。詳細な性能、キャラの攻撃方法は52ページをチェック!

インプレッション by ケンちゃん　[illegible]した刹那の駆け引きが発生するので、格闘ゲームをプレイしたことがない人は最初は戸惑うかも。でも、必殺技が出にくいとか、コマンド入力面のストレスは感じないので、技を出しているだけで楽しさは味わえるはず。[illegible]

※これより先は開発中ロムを元に調べているデータで、稼働時には変更となる場合があります。

ロケテストでプレイアブルになった五人の必殺技、特徴をここでチェック!

ロケテ版キャラクターインプレッション

12月28日・29日まで秋葉原Heyで開催中のロケテストで公開されているキャラクターの特徴を紹介!



「わたしは人を殺すために生かされているから」

アイン

秘密結社インフェルノで最高の殺し屋"ファントム"と呼ばれた少女。過去を消され、冷徹な暗殺者であったが、パートナーと出会い、共に組織を抜け追われる身となった。

分類	技名	地/空	コマンド
必殺	掌底	地/−	→↓↘+攻撃
	Vz61 スコーピオン	地/空	↓↙←+攻撃
	クリスリーブ	地/−	←↙↓↘→+攻撃
超必	肘打ちからの掌底	地/−	→↓↘+AB
	コルトパイソン	地/−	↓↘→+AB
	.44オートマグ	−/空	↓↙←+AB

超高速の銃撃で狙い撃て!

アインは超高速の銃撃による遠距離戦と、格闘術による近距離戦のどちらでも戦える扱いやすいキャラ。近距離ではリーチが長いしゃがみBを主軸に戦い、体力が優勢になったらVz61 スコーピオンで遠距離戦を徹底するスタイルがオススメだ。相手のガードを崩す方法としては、移動投げタイプの必殺技、クリスリーブが使いやすい。そのほか、バニシングガード対策になる通常投げ、中段攻撃のように使える小ジャンプB→Dも超強力だ。



Vz61 スコーピオンはAで正面、Bで拡散、Cはジャンプしてナナメ下方を攻撃。とくにC版は攻撃後に空中で行動できるので、対空潰しや連係など、さまざまな局面で活用できる。

掌底



ダッシュしてから掌底で相手を浮かせる連続技用の必殺技。突進時の姿勢が低いので打点が高い攻撃をくぐりつつ攻撃できる。

クリスリーブ



前方に疾走しながら相手を掴み、ナイフで斬り裂く投げ技。Aは移動距離が短く、B、Cとなるにつれて移動距離が延長される。

.44オートマグ



空中からナナメ下方向に銃弾を放つ。ダメージが高く相手を地面にたたきつける効果があるので、空中連続技に組み込もう。

参考連続技

I:【しゃがみA→しゃがみB→しゃがみC】Ⓒ C掌底Ⓢ 肘打ちからの掌底→【近距離立ちB→足払い】
II:通常投げ(1段目)→空中エスケープ→ジャンプC→(着地)ダッシュ→+P Ⓗ【B→C→D】

Iはどこからでも狙える汎用性が高い連続技。肘打ちからの掌底後は近距離立ちB→→+Aで追撃し、ハイジャンプ【B→C→D】と追撃してもいい。IIは通常投げからの追撃。ジャンプCは受身不能時間が長いのでダッシュから→+Aへつなげられる。



「あなたの行く手に茜と山査子の棘があるように」

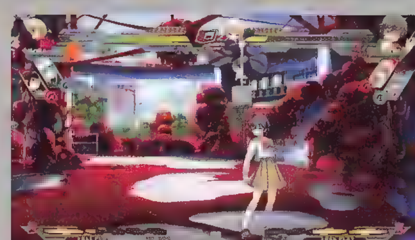
モーラ

吸血鬼と人間の間に生まれた、ダンピィルの少女。幼い少女の外見とは裏腹に、豊富な経験と冷静な判断力、超人的な運動神経を兼ね備えたヴァンパイアハンター。

分類	技名(仮名称)	地/空	コマンド
特殊	スレッジプレス	−/空	ジャンプ中↓+C
必殺	スレッジハンマー	地/−	↓↘→+攻撃
	デッド・ライジング	地/−	→↓↘+攻撃
	アクロス・ザ・ナイトメア	地/−	↓↙←+攻撃
	デジョン・ザ・ナイトメア	−/空	↓↙←+攻撃
超必	コンボ・スレッジハンマー	地/−	↓↘→+AB
	チャイルド・プレイ	地/−	↓↙←+AB
	アビス・オブ・ナイトメア	−/空	↓↙←+AB

スレッジハンマーで相手を圧砕!

武骨なスレッジハンマーによる暴力的な攻撃がモーラのウリ。いわゆるパワーキャラ然とした印象を受けるが、機動力や通常技などに難を抱えるわけでもなく、むしろ標準以上の性能を揃えており非常に扱いやすいキャラクターだ。必殺技は素直なものが多く扱いやすいが、飛び道具を持たず、エスケープアクション(地上)の移動距離が短いため遠距離戦は少々苦手。強力な遠距離戦を得意とする相手に対しては、パートナー選びから対策しよう。



空中から落下するジャンプ↓+Cが非常に強力。上から抑え込むのみならず、相手の背後側に当てればめくりになるぞ。のけぞりも長いので、連続技の起点にもなりやすい。

アクロス・ザ・ナイトメア



前方に跳びかかり、ハンマーを思い切りたたきつける中段技。ボタンの強弱で移動距離が変わる。ダウン追い打ちにも使えるぞ。

スレッジハンマー



回転しながらハンマーで殴りつける。ボタンの強弱で回転数と最終段の攻撃効果が変わり、C版は崩れダウンを誘発できる。

チャイルド・プレイ



相手をハンマーで滅多打ちにする超必殺技。ダウン追い打ちとしても使用可能で、この技でKOすると演出が専用のものになる。

連続技

I:【立ちA→しゃがみB→足払い】Ⓒ Aアクロス・ザ・ナイトメア(Ⓢチャイルド・プレイ)
II:【立ちA→しゃがみB】Ⓒ Aスレッジハンマー(初段)→パートナーブリッツ(アンリ)→しゃがみB→ダッシュ立ちC Ⓒ Cスレッジハンマー→ヘヴィアクション(最大タメ) Ⓒ Cアクロス・ザ・ナイトメア(Ⓢチャイルド・プレイ)

IIはパートナーを使った連続技。パートナーブリッツ後のしゃがみBは距離が遠い場合、少しダッシュを挟む必要がある点には注意しよう。

インプレッション by コイチ

[illegible]したのは操作性の良さ。空中ダッシュや各種ボタンを使った動作など自由度が高く、レスポンスも良いのでキャラが生き生きと動いてくれます。ドットもキャラの表情やスカートの揺れた感じ[illegible]に[illegible]溢れて、こちらも素晴らしい! さすがニトロプラス×エクサム、という感じです。ゲームシステムは各種ダッシュ、エスケープ、スーパーキャンセルやブラストと、まさに全部入り。ほかの格ゲーを触ってきた人なら違和感なく遊べるかと思います。[illegible]新要素のカードシステムが絡み、今までにない読み合いが発生するゲームという印象です。まだ全キャラクターを触れていないので早く遊びたい!



瑞麗

サイバネティクス技術で生み出された愛玩人形「ガイノイド」の少女。孔濤羅の妹、孔瑞麗の分割された魂を再統合するプログラムがインストールされ、中国拳法の技を身につけている。

分類	技名	地／空	コマンド
必殺	鉄山靠（てつざんこう）	地／ー	↓↘→＋攻撃
必殺	臥龍尾（がりょうび）	地／ー	↓↙←+A
必殺	虎牙踵（こがしょう）	地／ー	↓↙←+B
必殺	蛇脚（だきゃく）	地／ー	↓↙←+C
必殺	旋風鳥蹴（せんぷうちょうきゃく）	地／空	→↓↘＋攻撃
超必	飛翔龍脚（ひしょうりゅうきゃく）	地／ー	↓↘→+AB
超必	双虎靠華山（そうここうかざん）	地／ー	↓↙←+AB
超必	旋風神鳥蹴（せんぷうしんちょうきゃく）	地／空	→↓↘+AB

中下段の二択で崩せ!

瑞麗はダッシュがステップタイプなので機動力こそ並程度だが、一度近づけば強力な中下段の二択で暴れ回れる接近戦特化キャラ。ステップからの攻撃や空中ダッシュからのジャンプCで相手に近づいたら、下段攻撃のしゃがみA、蛇脚と中段攻撃の虎牙踵を使い分けてガードを揺さぶるのが最大の狙い。また、守勢に回っても対抗策があるのが瑞麗の長所。旋風鳥蹴は無敵時間があり相手の連係に対して割り込みを狙える。


鉄山靠からは臥龍尾、虎牙踵、蛇脚のいずれかに連係可能。そして、臥龍尾、虎牙踵、蛇脚からも派生していない残る二つの技に派生できる。近距離での崩し能力は随一だ。

旋風鳥蹴


回転し上方向に連続蹴りを放つ。ガード時のスキは大きいが、C版は攻撃発生後まで無敵があるので割り込みに使っていこう。

双虎靠華山


相手を掴んでから鉄山靠で追撃する。暗転後にジャンプで回避されるが、無敵があるので相殺後の読み合いや割り込みに使える。

飛翔龍脚


前方に勢い良く飛び跳ね、強力な蹴りで一閃。攻撃発生が早く、ダメージも高いので、連続技のフィニッシュに組み込もう。

参考連続技

I:【しゃがみA→しゃがみB→立ちC】Ⓒ▶臥龍尾～蛇脚Ⓢ▶飛翔龍脚
II:虎牙踵～臥龍尾～蛇脚→（パートナーブリッツ→）【近距離立ちB→→+A】Ⓙ▶【B→C】Ⓙ▶【B→C→E】

Iの臥龍尾からの蛇脚はCボタンを押すだけでつなげられる。相手がしゃがみやられのときは、立ちC後にB鉄山靠をはさもう。
IIは虎牙踵でガードを崩したあとに狙う。蛇脚後はパートナーブリッツでスキを消し、空中連続技で追撃する。



アル・アジフ

世界最強の魔導書『アル・アジフ』に宿る精霊の化身。1000年もの時を生きているが、可憐な容姿とは裏腹に性格は尊大かつ傲岸不遜。

分類	技名（仮名称）	地／空	コマンド
必殺	クトゥグア＆イタクァ	地／ー	↓↘→＋攻撃
必殺	バルザイの偃月刀・二連撃	地／空	→↓↘＋攻撃
超必	クトゥグア＆イタクァ神獣形態	地／ー	↓↘→+AB
超必	バルザイの偃月刀	地／ー	↓↙←+AB
超必	└引き戻し	地／ー	（バルザイの偃月刀中）攻撃
超必	バルザイの偃月刀：停滞版	ー／空	↓↙←+AB

バランスがとれた扱いやすいキャラ

飛び道具のクトゥグア＆イタクァ、無敵技の二連斬撃と、一通り使いやすい技がそろっているバランスのとれたキャラ。遠距離からクトゥグア＆イタクァを使い、立ち回りの主導権を握るのがアル・アジルの基本戦術。通常技が届きそうな位置では、けん制にリーチが長い遠距離立ちBと立ちC。空中から攻め込んでくる相手には上半身無敵の→＋Aやしゃがみ Cで対抗するのがオススメだ。移動速度も速く、格ゲー初心者でも扱いやすいキャラだ。


二連斬撃はボタンによって攻撃性能が異なる。Aは上半身無敵、Bは完全無敵、Cは2段目ヒット後に相手がバウンドする。ガードされた場合はパートナーでフォローし、再び攻めを継続しよう。

クトゥグア＆イタクァ


Aは炎弾、Bは氷弾、Cは炎弾と氷弾を順番に撃つ飛び道具タイプの必殺技。A、Bはけん制、Cは連続技に組み込もう。

バルザイの偃月刀


前方に偃月刀を飛ばす技で、さらに攻撃ボタンを押すとブーメランのように戻ってくる。連続技に組み込もう。

バルザイの偃月刀:停滞版


空中からナナメ下方向に偃月刀を出し、一定時間停滞させる。固めに使ったり、二連斬撃のスキのフォローに活用していこう。

参考連続技

I:【しゃがみA→しゃがみB→立ちC】Ⓒ▶Cクトゥグア＆イタクァⓈ▶バルザイの偃月刀～引き戻し→ダッシュ立ちCⒸ▶B二連斬撃
II:（空中の相手に）→＋AⒿ▶【A→B】Ⓙ▶【B→C】Ⓒ▶空中C二連斬撃

連続技Iはしゃがみ Aから狙う基本連続技。Cクトゥグア＆イタクァが2ヒットしてからバルザイの偃月刀へつなげよう。
連続技IIは対空から狙う空中連続技。空中C二連斬撃で地面に叩きつけてダウンを奪える汎用性の高い構成だ。

秋葉原HEYにて ロケテスト開催中!

インプレッション by H.H



「沙耶と…郁紀の…ためだけの、世界に…」

沙耶

異なる世界から喚び出された人ならぬ存在。本来は異形の姿をしているが、風景や人物が肉塊のようにみえる匂坂郁紀にとって、唯一正常な姿に見える少女。

分類	技名	地／空	コマンド
特殊		地／−	⬉+B
	肉の脚	−／空	ジャンプ中⬇+攻撃
必殺	爆発物を含む肉塊	地／空	⬇⬊➡+攻撃
	肉の腕	地／−	⬇⬋⬅+攻撃
	├対空	地／−	(肉の腕中) A
	├対地	地／−	(肉の腕中) B
	└キャンセル	地／−	(肉の腕中) C
	肉変化	地／−	➡⬇⬊or⬅⬇⬋+攻撃
超必	肉の宴	地／−	⬇⬊➡+AB
	肉の剛腕	地／−	⬇⬋⬅+AB
	超・肉爆破	−／空	⬇⬊➡+AB

動きは遅いがトリッキー

沙耶はジャンプやダッシュなど、全体的に動きが緩やかだが、通常技のリーチが長くワープや設置系必殺技を持ったトリッキーなキャラ。爆発物を含む肉塊を設置して相手の接近を防止しつつ、リーチが長いしゃがみB、⬉＋B、立ちCでけん制して細かくダメージを与えていく。しかし、接近戦は少々苦手なので、近づかれたら無敵状態になりつつワープする肉変化や、切り返し用のパートナーブリッツでのらりくらりとやり過ごそう。



ジャンプは緩やかだがリーチが長い沙耶。ジャンプBや急降下する肉の脚、空中版爆発物を含む肉塊を使い分けて、緩急をつけたプレイで相手を翻弄しよう。



Aで目の前、Cが画面端付近、BはAとCの中間に触れると爆発する肉塊を設置する。肉塊は長時間漂うのでスキあらば設置しよう。



沙耶が構えを取る技でAでナナメ上、Bで前方の相手をつかむ触手を突き出す。先端を当てると相手をつかんで投げる効果がある。



相手の位置をサーチし、足元から肉塊を生成。ヒットすると相手を包み込み、大ダメージを与える。飛び道具対策にも有効。

参考連続技

Ⅰ:【しゃがみA→近距離立ちB→遠距離立ちB→しゃがみB→⬉+B→立ちC】Ⓒ肉の剛腕
Ⅱ:【近距離立ちB→➡+A】ⒿBⒿB→C→超・肉爆破

Ⅰはジャンプ攻撃などから狙う基本連続技。パワーゲージが無い場合は近距離立ちBから足払いにつなげたり、【遠距離立ちB→しゃがみB→⬉+B】とつなげよう。Ⅱは空中連続技へ持ち込む構成。ジャンプ【B→C】で相手を叩きつけてもいい。

二人のパートナーを選びメインキャラをサポート!
パートナーブリッツ

パートナーブリッツとは、キャラ選択画面で選んだ二人のパートナーの中からいずれかを呼び出し、プレイヤーキャラをサポートする攻撃をくり出すシステム。体力ゲージ下にあるパートナーアイコンが点灯したら、一人目はAD同時押し、二人目はBD同時押しで呼び出せるようになる。アイコンが点灯する時間はキャラクターにより異なり、基本的に威力が高いものほど、点灯までの時間が必要となる。パートナーを呼び出せる状況は、プレイヤーキャラが自由に動ける状態はもちろん、空中や、通常技、必殺技の硬直をキャンセルするなど、連続技、連係など多方面で役立つ。また、呼び出す動作でプレイヤーキャラの攻撃動作もキャンセルできるので、スキのフォローにも活用できるのだ。



アインのA版Vz61 スコーピオンは、低空バックジャンプをしながら銃を乱射する必殺技。通常ではここからのコンボは難しいが……。



終わり際にパートナーブリッツを発動! すると銃を撃ったあとのモーションがキャンセルされ、自由に行動可能となる!



そのまま相手に空中ダッシュで近づき、パートナーの攻撃と合わせ、さらなる連続技が可能となる。



愛原 奈都美



◆パートナーアイコン復帰速度：A

セグウェイのような乗り物を操って画面後方から登場し、相手を跳ね飛ばして空中へ浮かせる。さらに逆の画面端から戻ってきて追撃を加えるため、画面内の停滞時間が非常に長い。



アンリ

天使ノ Angelos Arms



◆パートナーアイコン復帰速度：S

空中に出現し、前方の地面に向かって無数の銃撃を放つ。銃撃時間がかなり長くガードさせれば相手を長時間拘束できるので、この技を軸に相手のガードを崩しにかかろう。

インプレッション by 凡

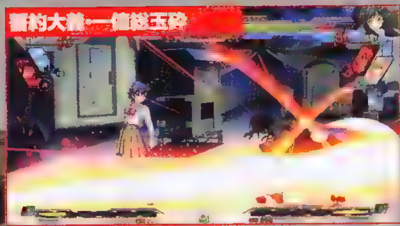
ニトロプラスが関わった作品のキャラクターが参加しており、[illegible]というのが第一印象。[illegible]攻撃といった、昔から格ゲーをやってたプレイヤーが好きそうな読み合いや立ち回りが多い印象です。さらに、二段ジャンプや空中ダッシュ、エスケープアクションなどでキャラクターが縦横無尽に画面上を動くのでゲームスピードも速くそうな[illegible]女性のキャラクターのみの参加といった[illegible]ですが、Fate好き[illegible]としては[illegible]

石馬 戒厳

刃鳴散らす



番外大義・一億総玉砕



◆パートナーアイコン復帰速度：B

猛然と突進しつつ居合い斬りで一閃。ダメージが高く、さらに相手を膝崩れ状態にするので、ヒット後はさまざまな追撃が決められる。相手を浮かせる攻撃からタイミングよくつなごう。

ドラゴン

竜†恋



ドラゴンブレス



◆パートナーアイコン復帰速度：C

プレイヤーキャラの背後に出現し、ナナメ上方向へと強力なブレスを発射する。地上に居る相手には当たりにくいが、空中を長時間攻撃できるので、相手は空中戦を挑みにくくなるはず。

アナザーブラッド

デモンベイン



禁忌の血を解放(はな)つ、僕せ



◆パートナーアイコン復帰速度：D

目の前に龍を召喚して天空へと放つ。プレイヤーキャラと密着状態では当たらないものの、攻撃時間が長くダメージも高いので、位置取りさえできれば連続技や固めに重宝する。

黒のフランシコ

続 殺戮のジャンゴ —地獄の賞金首—



撃っちまおうぜショータイム!



◆パートナーアイコン復帰速度：B

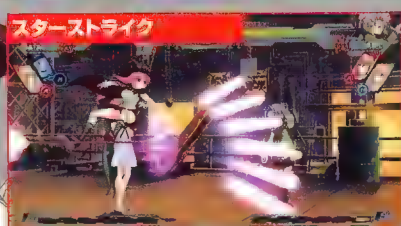
酒瓶を前方に投げ、それを銃撃するように前方の地面を狙い撃つ。アイコンの充填速度は若干ながら遅めだが攻撃段数、範囲ともに優秀なので、けん制や連続技、連係すべてに利用できる。

スピカ

スマガ



スターストライク



◆パートナーアイコン復帰速度：S

ビームを発射しつつ前方へと突撃する。パートナーアイコンの充填速度が早く、攻撃発生も早いため連続技に重宝する。ヒット後は相手を浮かせるので、すぐに追撃して空中連続技を決めたい。

沙紅羅

アザナエル



喧嘩上等



◆ゲージ復帰速度：S

プレイヤーキャラの前に猛然と立ちはだかり、相手の攻撃を受けると超高速の木刀攻撃で反撃する当身タイプ。防御面でも役立つが、充填速度の早さを活かしたスキのフォローにも便利だ。

キャロル

ロストクリスマス



聖杯のヴォイド



◆パートナーアイコン復帰速度：D

キャロル出現後、一定時間を経過すると相手に大量の虫が襲いかかる。攻撃発生やパートナーアイコンの充填速度は遅いものの、攻撃時間が長くガードさせれば一方的に攻め込める。

曽根 美雪

君と彼女と彼女の恋。



パーフェクトスイング



◆パートナーアイコン復帰速度：C

相手の背後に突然美雪が出現し、バットを思い切り振り回す。相手を挟み込む効果があり、攻撃後は相手をプレイヤーキャラ側へ吹き飛ばすので連続技に組み込むことも可能。

インプレッション by JOKER

爽快感のある格ゲーが久々にきたな、という感じです。ゲームスピードが早く、画面が目まぐるしく推移するので見ているだけでも楽しめます。レスポンスもよく、イメージしたとおりにキャラが動かせるのも気持ちよさを感じますね。何年ぶりかに編集部に泊まり込み、徹夜で「ニトロワ」をプレイしてしまいました。

ARCANA HEART 3 LOVE MAX SIX STARS!!!!!!

アルカナハート最新作稼働!

アルカナハート3 LOVEMAX SIX STARS!!!!!!
■メーカー：エクサム
■ジャンル：ハートフル2D対戦アクション
■操作方法：8方向レバー＋5ボタン
■発売日：稼働中
■使用基板：Taito Type X
■ネットワークシステム：NESiCAxLive

ついに、新キャラや既存キャラの調整が加わった『アルカナハート3 ラブマックス シックススターズ!!!!!!』が稼働! 今月は新キャラ、天乃原みのりちゃんを大攻略だ!

Text 伝説のオタ子

新キャラやアルカナ、そして既存キャラにも注目!

今作の注目株はやはり新キャラの天乃原みのり。小さな体とは裏腹に、今まで本シリーズでは見ることが少なかった豪快で"痛そう"な必殺技を駆使し、画面内を縦横無尽に動き回るキャラとなっている。高火力かつ機動性に優れ、対空能力の高さが最大の魅力。空中戦が主体の本作では、非常に強力な武器だ。そして、みのりとともに登場した血のアルカナ、イコルにも注目。イコルの必殺技は少々クセがあるものの、強力な飛び道具を複数持ち、各種ゲージの回転率に優れたアルカナとなっている。既存のアルカナには無かった独自の性能を持つため、既存キャラと組み合わせ新たな戦術が可能となった。

そして、既存キャラたちも調整を受け新たな展開を見せている。中でも注目株が犬若あかね。連続技が多彩になり火力が大幅に強化されているぞ。

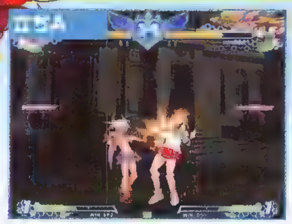


みのりは小さい体からは想像もつかないほど、ド派手で豪快かつ高性能な必殺技を持つ。しかし、既存キャラも全体的に強化を受けており、ヒーローがどこまで昇り詰められるか注目したい!

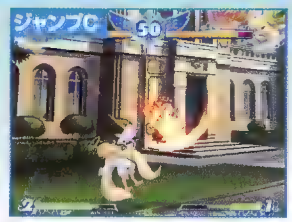


全てを喰らう殲滅妖精
天之原みのり

通常技ピックアップ







立ちAは発生4フレームかつ1フレームから腕部分に相殺判定を持つ。接近戦で相殺が起きたときにこの技を出し切る行動が強力だ。立ちBは発生5フレームかつ2フレーム目から上半身に相殺判定を持つ空中ガード不能技。頭上付近への判定が強いため対空技としても使用可能。ジャンプCはめくりを狙えるためガードを崩す手段に役立ち、空中の相手にヒットさせると、たたきつけ効果が発生する。

特殊技・必殺技ピックアップ解説













↑アルティメットドラゴンレジェンド

●**ドラゴンラッシュ**／突進から連続打撃を繰り出す技。連続技に組み込める上、ガードさせれば近距離で5分の状況を作れる。A～Cの順で移動距離が長くなる。

●**ストライクドラゴン**／斜め上方向に突進する打撃技で、ヒット時は相手をロックして高空の壁にたたきつける。主な用途は連続技の中継だが、空中ガード不能なので先読みの対空としても使用可能。A～Cの順で移動距離が長くなる。

●**アサルトドラゴン**／空中から斜め下方向に突進する技で、ヒット時はロックして相手を引きずったあと、上空に放り投げる。発生の速いA版、B版は空中連続技の中継として優秀。C版は空中で一瞬停滞してから突進するため発生は遅いが中段なので、地上の相手にジャンプ攻撃からキャンセルで出しガードを揺さぶれる。

●**竜精アマン**／必殺技の攻撃力が上昇するtアルカナ・ガイスト必殺技は特に上昇値が高い。発動に攻撃判定は無く、硬直が長いため、自分が有利な状況で狙いたい。

●**アクセルドラゴンラッシュ**／ドラゴンラッシュの強化版。初段の突進がヒットすると相手をロックして激しい連続打撃を叩き込む。発生が5フレームと早く、低姿勢なので飛び道具などの障害物を避けつつ割り込みを狙える。

●**ストライクドラゴンインパクト**／斜め上方向に跳び上がる空中ガード不能の打撃技。ヒット時は相手をロックして壁にたたきつけたのち、地面に垂直落下する。空中の相手にジャンプ攻撃をガードさせたあとや、空中の相手の硬直に狙おう。エクステンドフォース中のアサルトドラゴンからキャンセルでつながり、連続技の締めに使えば画面端で有利な状況を作れる。

●**アルティメットドラゴンレジェンド**／竜精アマンの効果中のみ発動できるクリティカルハート。金色に輝く竜のオーラで相手を包み込み爆発を起こす。中段技だが主な用途は連続技。エクステンドフォース版は渾身の蹴りで追撃して大爆発を起こし威力が増加する。

みのり相殺戦考察

立ちAは2フレームから腕部分に相殺判定があり4フレームで発生するため、相殺から立ちAを出し切れば発生2フレームのあかねの立ちAにも勝つことが可能。また、相殺からホーミング(←+D)をされて立ちAが回避されても反撃を受けないので安全だ。ただし、立ちAは膝から下には相殺判定が無いため、はぁとのしゃがみAのような発生4フレームの通常技とは相打ちになり、このはやゼニアの発生3フレームのしゃがみAには[illegible]

ヒーローの攻めに死角など無し!!!!!!

中～遠距離の空中戦では持続の長いジャンプAを早めに出すか、上方向に判定の強いジャンプBで相手に接近する。これらを空中ガードさせたら二段ジャンプキャンセルからディレイを掛けて、ジャンプ（A→B→C）とつないで相手を地上に引きずり降ろそう。こちらが先に着地することに成功すれば、空中ガード不能技の立ちBから下記の連続技Ⅲを狙えるぞ。どんな高空だろうと、ジャンプ攻撃をガードさせた時点で相手にアルカナゲージが無ければ、キャンセルでストライクドラゴンインパクトが確定するので逃さず決めたい。空中攻撃のヒット時はキャンセルでAアサルトドラゴンへつなぎ、各種ゲージを使用して連続技へと持ち込もう。

地上の相手にジャンプ攻撃をガードさせるなどして接近戦に持ち込んだなら、しゃがみA×2を起点にして攻めを構築する。ヒット時は各種ゲージの状況に応じて下記の連続技ⅠかⅡを狙おう。ガードされていたらしゃがみBⒸドラゴンラッシュに連係すれば、技後は至近距離で五分の状況を作り出せる。直接ガード崩しを狙うなら、しゃがみBⒿ最低空ダッシュ→ジャンプ（A→B）と連係しよう。これをガードさせたなら、着地後に最速昇り前ジャンプAが昇り中段になるため、着地→しゃがみAと使い分け、見切りにくい中下の二択を迫ることが可能。昇りジャンプAからはⒸAアサルトドラゴンが連続ヒットするぞ。



本命は下段のしゃがみA。ジャンプA→ジャンプC（スカし）の連係も混ぜればより多彩に。



ガードを崩すならしゃがみBⒿ最低空ダッシュ→ジャンプ（A→B）と連係し……、



最速で昇りAを出せば昇り中段に！　キャンセルAアサルトドラゴンから連続技を狙おう。



立ち回りで飛び道具を盾にして接近し、嫌がって跳ぶ相手をストライクドラゴン（インパクト）で刺す戦術も強力。この技が確定しそうな状況を見極めることがみのりGODへの「道」だ。

連続技

Ⅰ	【しゃがみA→しゃがみB→しゃがみC】ⒸAストライクドラゴンⒽ（➡+D）→ジャンプBⒿジャンプBⒸBアサルトドラゴン
Ⅱ	【しゃがみA→しゃがみB→しゃがみC】ⒸAドラゴンラッシュ（1段目）Ⓔ立ちB→（立ちC×2～3）ⒸAストライクドラゴンⒸストライクドラゴンインパクト
Ⅲ	（空中の相手に）立ちBⒿジャンプA→ジャンプBⒿジャンプA→ジャンプBⒸBアサルトドラゴン

ⅠはBアサルトドラゴンを決めた時点で各種ゲージの残量を確認し、更に連続技を伸ばすかどうかを判断しよう。

Ⅱは立ちCからしゃがみE（最大タメ）につないでもいい。「[illegible]」や「[illegible]」のアルカナならノーゲージで連続技を伸ばせるぞ。

Ⅲは立ちBⒿジャンプA→ジャンプBのつなぎすべてにディレイをかけるクセをつけておくといい。立ちBがカウンターヒットしていたときに必須になるぞ。

※【 】内=アルカナコンボでのつなぎ　Ⓒ=キャンセルでのつなぎ　Ⓙ=ジャンプキャンセルでのつなぎ　Ⓗ=ホーミングキャンセルでのつなぎ　Ⓔ=エクステンドフォースでキャンセルしてのつなぎ



血のアルカナの恐るべきゲージ回転率

イコルは各種ゲージの増加率が全アルカナの中でもトップクラスに高い。特に、アルカナゲージを瞬時に一本分増加させるセオファニアはクリティカルハートが強力なキャラと相性良好！　パニギリの効果中は防御力が上がるため、エクステンドブラストをガードされて反撃を受けても、ほかのアルカナよりはリスクが少ない。また、アルカナゲージの回復と同時に体力が回復する点や、各種E攻撃をガードさせるだけでも削りダメージが発生する点も見逃せない特徴だ。



セオファニアは硬直が小さいため連続技に組み込めるほか、相手と少しでも離れていれば安全に発動できる。試合序盤からクリティカルハートを狙いにくい戦術が可能となる。







みのり＋イコル連続技

Ⅰ	【しゃがみA→しゃがみB→しゃがみC】ⒸAドラゴンラッシュ（1段目）Ⓔ【立ちB→立ちC→立ちE（最大タメ）】Ⓒタラグメノス
Ⅱ	【しゃがみA→しゃがみB→しゃがみC】ⒸAドラゴンラッシュ（1段目）Ⓔ【立ちB→立ちC→しゃがみE（最大タメ）】Ⓒセオファニア→ホーミング（ニュートラル+D）→ジャンプA→ジャンプBⒿジャンプA→ジャンプBⒸBアサルトドラゴン

Ⅰは画面中央ならタラグメノスが安定して全段ヒットする。相手と画面端の距離が近いと立ちE（最大タメ）とタラグメノスの合間に壁受身を取られるが、タラグメノスの持続が重なるため有利な状況で攻めを継続できる。Ⅱは連続技のつなぎにセオファニアを組み込み、アルカナゲージを増加させつつダメージを稼ぐのが狙い。[illegible]技後はしばらくアルカナバーストやエクステンドが使えなくなる点に注意しよう。

特殊技・必殺技ピックアップ解説

●**キマ**／前方に血の塊を射出し、接地すると地面から攻撃判定を持つ血が吹き上がる飛び道具。発生は遅いが射出後の硬直は少ないため、ホーミングキャンセルやエクステンドフォースキャンセルと併用して起き攻めで使おう。キマトディスはキマの強化版で、弾が多段化し威力が高くなる。

●**アポクリエス**／血の塊を纏い、アルカナゲージを消費する攻撃と同時にゲージが一本分回復する。

●**タラグメノス**／地面から血が吹き上がり多段ヒットする飛び道具。発生が速くガードさせて有利な上、削りの威力が高いので起き攻めや連続技に最適。

●**セオフォニア**／攻撃判定は無いがコマンド成立と同時にアルカナゲージの最大値を一本分増加させる。硬直が小さく連続技の途中に組み込める。

みのり アルカナ考察

みのりは、攻めは強いキャラだが無敵技に乏しいため防御面には少々不安がある。その弱点は、「審」、「風」、「時」、「水」などのアルカナを選べば補うことが可能だ。また、みのり＋イコルの連続技Ⅱにはしゃがみ E（最大タメ）[illegible]



© ARC SYSTEM WORKS

待望の家庭用版発売！気になる新キャラをチェック！

『GUILTY GEAR』シリーズ最新作『GUILTY GEAR Xrd -SIGN-』（以下『GGXrd』）が家庭用で発売中！ 世界から絶賛されるハイクオリティなゲーム内容と新キャラ三人の情報をお届けするぞ！



ギルティギア イグザード サイン
■メーカー：アークシステムワークス
■ジャンル：対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋5ボタン
■発売日：好評発売中！
■対応ハード：PlayStation®3/PlayStation®4
■製品価格：パッケージ版:7538円（税込）
：ダウンロード版:5980円（税込）

Text：H.H コイチ

表記について 記事内では、以下の略称、記号を用いています。

●コンボ・動作の表記について
Ⓒ……キャンセル
Ⓙ……ジャンプキャンセル
Ⓡ……ロマンキャンセル
［ ］……ガトリングコンビネーションでのつなぎ

●用語の略称
ガトリング……ガトリングコンビネーション
ダスト……ダストアタック
ロマキャン……ロマンキャンセル
デッドアングル……デッドアングルアタック
フォルトレス……フォルトレスディフェンス

充実の個人練習メニュー、プラクティスモード搭載！

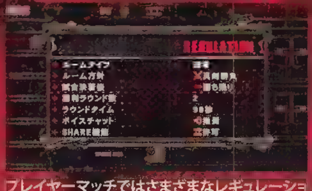
プラクティスは個人練習用のモードで、チュートリアル、チャレンジ、ミッション、トレーニングの四種類が存在する。1からの学習はもちろん、キャラの研究や対策もできる充実した内容になっているぞ。チュートリアルは基本的なシステムから操作方法を覚える講習的な内容。チャレンジでは各キャラの技やコンボのお題をこなしていく。お題は基礎から高難度コンボまで、幅広く網羅されている。ミッションでは相手の動きに合わせた対応も要求される課題が出現。実戦向けの技術を学ぶことができるぞ。そしてトレーニングでは、ダミーキャラを相手にした自由な練習が可能。相手キャラの行動を記録→再生など、状況を詳細に設定したトレーニングも可能となっているぞ。


トレーニングでは入力遅延も設定可能。オンライン対戦を前提とした練習もできる。

まだ見ぬライバルと競い合え！

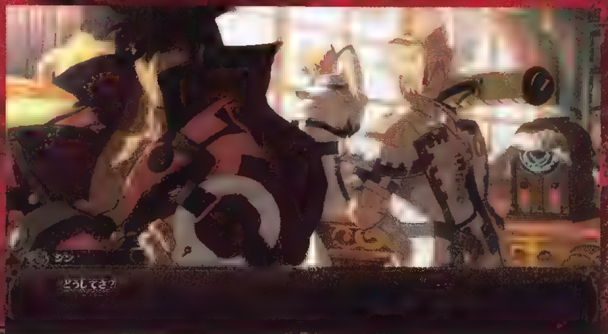
ネットワークモードでは、家庭用のだいご味であるインターネット回線を利用したオンライン対戦を楽しむことができる。本作のネットワークモードでは最初にロビーに入室し、ロビーメニューの中からランクマッチやプレイヤーマッチといったモードを選択することとなる。ランクマッチでは各プレイヤーに段位が設定されており、自分と近い段位のプレイヤーに勝利していくことで段位上昇を目指せるようになっている。自分と近い実力の相手と対戦したいときにも便利なモードだ。プレイヤーマッチではロビーにルームを作成することができる。ルームに入室したプレイヤー同士での対戦ができるぞ。オンラインには世界中からプレイヤーが集う。まだ見ぬライバルたちと腕を競い合おう！


ネット回線を介することにより発生する遅延の程度は、画面内に表記される仕様となっている。


プレイヤーマッチではさまざまなレギュレーションを設定可能。友達との快適な対戦を楽しもう！

充実のストーリーモードをたん能せよ！

家庭用『GGXrd』のメインコンテンツの一つともいえるストーリーモード。ラムレザルの登場をきっかけに、登場人物達のさまざまな思惑が複雑に絡み合う物語が繰り広げられていくぞ。劇中には『ギルティ』シリーズの過去作に登場したキャラたちも登場するなど、ファンにはたまらない展開も待っている。閲覧の推奨デフォルト設定はオートリードとなっており、映画さながらに楽しめるモードとなっているのだ。


3Dで表現されたキャラが多彩なアクションを披露。このモードはそのクオリティが高さから、世界中のプレイヤーたちから絶賛を浴びているのだ。

キャラ攻略補足 次ページより新キャラ三人の攻略情報を掲載！ それぞれ、コンボ欄のダメージ表記はソルの体力MAX状態に決めたときの値だ。『GGXrd』のコンボダメージは、相手キャラの防御系数や残り体力、R.I.S.Kレベル状態等の要素によって変動するので注意しよう。

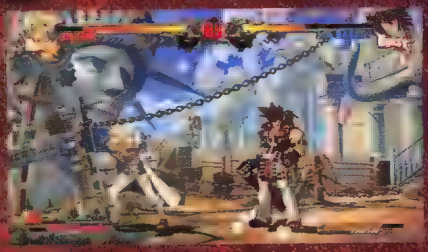


攻撃力の源はカロリー!! 食事の世話には気をつけろ!

シン＝キスク

シンってどんなキャラ？

オフィシャルプロフィールでは「カイ＝キスクとディズィーの間に生まれた子供で、人間とギアのクォーターになる。人目につかぬようソルに預けられ育てられた。見た目に反して実年齢は10歳未満。精神的にはまだまだ幼い。物事に対しては楽観的かつ深く考えない性格で、悪く言えば単純、良く言えば天真爛漫と言える。」と紹介されている。シンはこのプロフィール通り、小難しい戦略はあまり必要としない分かりやすい戦法を得意とするキャラになっているぞ。手にした武器は大きな旗で、SやHS系統の攻撃はリーチが長い。特にS系統は空振りのスキが少なめでけん制能力が高い上に、ヒット時にはコンボにも発展させやすい便利な性能だ。加えて、必殺技から必殺技、さらには必殺技から覚醒必殺技にもキャンセルできるなど、コンボレシピの構築もカンタンで高火力！　ただし、シンの必殺技の多くは特有のカロリーゲージを消費する。このゲージが空になるとお腹が空いてスキだらけになってしまうので、育ち盛りだからな。（以下、食事）でカロリーゲージを回復する必要がある。子供扱いされるのが嫌いなシンだが、食事のお世話はプレイヤーがきっちり面倒を見てあげることで持ち味を最大限発揮してくれるようになるぞ。



COMMAND LIST

技名	コマンド
特殊攻撃1	↘+K
特殊攻撃2	空中で→+HS
ホークベイカー	→↓↘+S
ビークドライバー	↓↘→+HS（長押し可能）
→がむしゃらに突いてみた	HS連打
ブルバッシュ	↓↙←+S
エルクハント	↓↘→+K
跳びあがり	↓↙←+PorK
育ち盛りだからな。	↓↙←+HS
ヴァルチャーシーズ	空中で↓↙←+S
空中ビークドライバー	空中で↓↘→+HS
R・T・L	→↘↓↙←→+HS（空中可）
ヴォルテックデイン	↓↘→↓↘→+P（空中可）

主要技での立ち回りを覚えよう

シンは覚醒必殺技以外に飛び道具が無いため、基本的に肉弾戦メインで闘うこととなる。中〜遠距離戦では相手の間合い外から様子を見て、空中ダッシュや地上ダッシュでの接近のチャンスをうかがおう。空中からは、多段技で攻撃持続時間が長く下方向に攻撃範囲の広いジャンプHSを利用して有利状況を狙う。地上ではリーチに優れる遠距離Sを用い、エルクハントやP版跳びあがりにつないで攻めのきっかけを作ろう。特にエルクハントはガードさせれば有利なので状況がよく、ヒット時はビークドライバーにつないでコンボとなる強力な技。カウンターヒット時はダッシュ近距離S→立ちHS〜などの追撃も狙えるぞ。跳びあがりはカロリーゲージを消費しないので、移動技として気軽に使えるのが魅力。ここからのジャンプHSでの接近は対空攻撃の乏しいキャラには特に効果を発揮し、近距離戦に持ち込みやすい。また、攻撃範囲の広大なブルバッシュ→P版跳びあがりでのけん制も面白い。遠距離でブルバッシュを振り回し、カウンターや空中ヒットした際には下記のコンボⅡが狙えるぞ。

カロリーゲージと食事の管理

シンは必殺技の使用にカロリーゲージを消費する。ゲージのデフォルト値は7割ほどで、この値以下のときに食事を摂るとデフォルト値まで回復。7割の状態で食事を摂ると、15%を二回まで上乗せ回復できる仕組みとなっている。カロリーゲージは使い切ってしまうと必殺技後に食事を出せないので注意。ゲージが少しでも残っていれば必殺技後に食事に派生できるので、目安となるゲージ残量を決めて食事を考えよう。もし空腹になってしまったら、ロマキャンでスキをフォローしていこう。



食事は全体動作が長め。立ち回りで食事を摂りたいときには、ロマキャン(黄)で反撃を狙われ難くしてから食べるのがオススメ

近距離戦のポイント

近距離に持ち込んだらPやKの小技からしゃがみS→エルクハントにつなぎ、ヒット確認からコンボへ。ガード時には再度小技を刻んだり、S攻撃からのP跳びあがりも用いて攻めを展開しよう。ガードを固める相手には、投げやダストアタック、ジャンプ直後に出すDでの中段攻撃が有効だ。



投げからの追撃にはロマキャンが必須。ここから下記のコンボⅢをたたき込もう



ジャンプ直後のD攻撃で中段攻撃！　ガードされてもさほど痛い反撃は受け難いぞ

COMBO LIST

Ⅰ	[しゃがみP→しゃがみK→しゃがみS]Ⓒ▶エルクハント→ビークドライバー(2ヒット)→育ち盛りだからな。　ダメージ:89
Ⅱ	(相手空中)ブルバッシュ(空中ヒット)→P版跳びあがり→ジャンプ→+HS→着地→[近距離S→立ちHS(1ヒット)→→+HS]Ⓙ▶[ジャンプK→ジャンプS→ジャンプ→+HS]Ⓒ▶空中ビークドライバー(2ヒット)　ダメージ:242
Ⅲ	ジャンプDⒸ▶ヴァルチャーシーズ→着地→前方ジャンプ→[ジャンプS→ジャンプ→+HS]Ⓒ▶ヴァルチャーシーズ→空中ビークドライバー(2ヒット)　ダメージ:148
Ⅳ	(相手画面端)しゃがみK→[しゃがみHS(2ヒット)→立ちHS(1ヒット)→→+HS]Ⓒ▶エルクハント→ホークベイカー→ブルバッシュ→タメ版ビークドライバー(2ヒット)→K版跳びあがり→ジャンプK→着地→ダッシュしゃがみ[HS(1ヒット)→立ちHS(1ヒット)→→+HS]Ⓒ▶ビークドライバー(2ヒット)→R.T.L(3ヒット)　ダメージ:232

●ⅠはビークドライバI後に遅めにK版跳びあがり→空中ダッシュとすれば起き攻めに移行可能。
●ⅡはP版跳びあがりの後は着地際に→+HSを当てよう。近距離S以降のレシピは→+Pでの対空始動からも狙えるぞ。
●Ⅲは軽量級が相手のときはヴァルチャーシーズを省こう。
●ⅣはしゃがみKからしゃがみHSは目押しが必要。タメ版ビークドライバーは低めに当てよう。

シン補足　覚醒必殺技のR.T.Lはガードされても任意の方向へ2回まで派生できる。相手から遠ざかれば痛い反撃は受けにくいので、割り込みに使って逃げてしまうと便利だぞ。

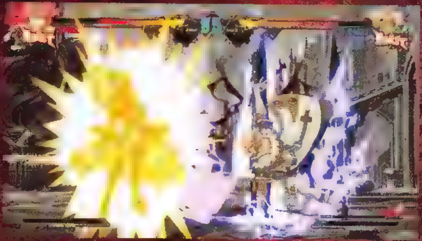


女子力を磨いて素敵な旦那様をゲットしよう！

エルフェルト

エルフェルトってどんなキャラ？

エルフェルトは素早い動きとベリーパインを使ったヒット＆アウェイスタイルを得意としている。一見スタンダードなキャラクターだが、近距離特化型のMissトラヴァイエを構える（以下トラヴァイエ）と遠距離特化型のMissコンフィールを構える（以下コンフィール）という二つの特殊な構えを使うことで、テクニカルな動きで相手をほんろうすることができる。通常技のけん制は、使いやすい遠距離Sやカウンター時によろけ効果のあるしゃがみSが主力。遠距離Sヒット時は相手が立ちくらいの場合は立ちHS、しゃがみくらいの場合はしゃがみHS、と使い分けることが重要。しゃがみSカウンターヒット時は立ちHSが連続ヒットするので強力な連係となるが、しゃがみガードされていた場合は膨大な硬直を生んでしまうため、空振りした際はロマンキャンセル（黄）とセットで使うといいだろう。また立ちHSは中間距離から相手のジャンプを防止することができる貴重な技となる。出す際は必ず追加攻撃まで連打入力しておきダウンを奪うか、ロマンキャンセル（赤）から連続技を狙うのが強力だ。

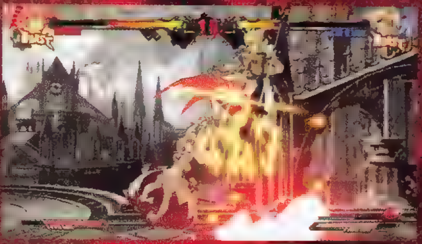


COMMAND LIST

技名	コマンド
①ベリーパイン	↓↘→＋P（空中可）
→上投げ	①中に←＋P（空中可）
→下投げ	①中に↓＋P
ブライダルエクスプレス	↓↙←＋K（空中可）
②Missコンフィールを構える	↓↘→＋S
③→射撃	②中にPorKorSorHS
→リロード	③中に←→＋S
→解除	②中にD
④Missトラヴァイエを構える	↓↘→＋HS
→小突く	④中にP
→転がる	④中にK
→突き上げる	④中にS
⑤→射撃	④中にHS
→リロード	⑤中に←→＋HS
→崩す	④中にD
→解除	④中に↓↘→＋HS
ジャッジベターハーフ	↓↘→↓↘→＋D
ジェノワーズ	→↘↓↙←→＋HS

ベリーパインで女子力アップ

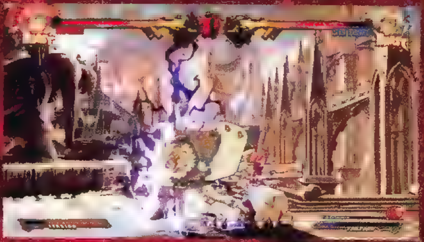
まずは空中や遠距離でベリーパインを持ち、相手が地上に居る場合は↓＋P、距離が離れている場合や飛んできた場合は←＋Pと相手の動きに合わせて爆弾を投げよう。空中に逃げる相手は立ちHSや→＋HSでジャンプを防止し、地上に居る相手に対しては判定が強くカウンター時はよろけを誘発させるしゃがみSや、ブライダルエクスプレス（以下ブライダル）で爆発に押し込む戦法が強力。爆発をガードさせてしまえば中段の→＋Pや下段の【立ちK→↓＋K→↓＋D】などで崩すチャンスだ。



ベリーパインで相手が動きたくなったところをたたくのが女子力アップの秘けつ。爆発に巻き込んで中下段でガードを崩そう。

トラヴァイエで楽しい婚活ライフ

ベリーパインを重ねた後などはトラヴァイエを構えて接近戦を仕掛けたい。ガードさせて有利となるS派生の突き上げるはジャンプ防止も兼ねており、空中ヒットした時は小突くx2→射撃などでダウンを奪える。うまく密着状態を作ることができたら、暴れつぶしとなるHS派生の射撃とDの崩すで二択を迫ろう。射撃ガード時はリロードから再度射撃をすると発生4F以上の暴れをつぶすことができる。射撃連打でガードを固めた相手に対して再度突き上げるをガードさせて攻めを継続しよう。



トラヴァイエの構え中の転がるはなんと全身が完全無敵。タッシュで接近してから出すだけでも相手を翻弄できる。

旦那様を捉えるコンフィール

コンフィールの構えは立ち回りでベリーパインと合わせて逃げる相手を捕まえるのに使えるが、照準を合わせるのが難しくリスクも大きい。しかし一定時間動かさずに照準を合わせることでガード不能の射撃を放つことが可能となり、起き攻めで使用することでその性能を最大限に引き出せる。まず画面端でトラヴァイエの構え中にベリーパインの爆破で浮かした後、溜め突き上げる→溜め射撃→リロード→突き上げる→キャンセルベリーパイン→射撃→バックステップという連続技を決めた後、相手の起き上がりに合わせてベリーパイン下投げ→ロマンキャンセル（黄）→コンフィールを構える→溜め射撃とすることで、ジャンプで逃げられない強力なガード不能起き攻めを展開することが可能となる。成功すると射撃→爆破と連続ヒットし、さらに→＋HS→キャンセルブライダルエクスプレス→【立ちS→立ちHS】～と連続技をつなぐことで一気に試合を決めることができる。詳しくは下記の連続技紹介で一連のレシピを掲載している。難易度は高いが強力な武器となるだろう。

COMBO LIST

Ⅰ	【しゃがみS→立ちHS】Ⓒ▶ブライダルエクスプレスⓇ▶しゃがみHS2ヒットⒸ▶ベリーパイン→近距離S→ハイジャンプキャンセル→【ジャンプK→ジャンプS→ジャンプP→ジャンプS→ジャンプHS】Ⓒ▶空中上投げ→ハイジャンプ→昇りジャンプS→爆破→下りジャンプHS→ジャンプDⒸ▶空中ベリーパイン　ダメージ:166
Ⅱ	（相手画面端）【しゃがみS→立ちHS】Ⓒ▶ブライダルエクスプレスⓇ▶ベリーパイン→しゃがみHS2ヒットⒸ▶Missトラヴァイエを構える→【射撃→リロード】x3→下投げ→溜め突き上げる→【溜め射撃→リロード】x2→突き上げるⒸ▶ベリーパイン→射撃　ダメージ:204
Ⅲ	（相手画面端）Missトラヴァイエの構え→崩すⒸ▶ベリーパイン→溜め突き上げる→【溜め射撃→リロード】x2→突き上げるⒸ▶下投げ→溜め突き上げる→【溜め射撃→リロード】x2→突き上げるⒸ▶ベリーパイン→射撃　ダメージ:214
Ⅳ	～バックステップ→下投げⓇ▶Missコンフィールを構える→溜め射撃→→＋HSⒸ▶ブライダルエクスプレス→【近距離S→立ちHS】Ⓒ▶ブライダルエクスプレス→【しゃがみP→近距離S→立ちHS】Ⓒ▶ブライダルエクスプレス　ダメージ:182

●Ⅰは画面中央から端まで運ぶことができる連続技。しゃがみHSⒸ▶ベリーパイン後の近距離Sにディレイをかけることでほとんどのキャラに決めることができる。
●ⅡとⅢは画面端時の高威力連続技だ。連続技後はⅣのガード不能連携を狙うことができる。
●Ⅳの連続技まで一連の流れが決まれば相手の体力を8割ほど奪えるため、ゲージが25%以上ある場合は積極的に狙っていこう。

エルフェルト補足　ベリーパインは時限式となっており持ち続けてしまうと自爆してしまう。この爆風はしゃがみSの後半[illegible]やバックステップでかわすことができるぞ！



スーパー偉い王様！ 自尊心の強さを見せつけろ！

レオ＝ホワイトファング

レオってどんなキャラ？

公式プロフィールは以下の通り。「イリュリア連王国を治める3人の「連王」の一人。聖戦時代の旧知の仲であるカイとは、気易い友人かつライバルの関係であり、かつて全滅の危機に瀕した戦線で、率いる部隊を生還させているなど屈指の戦闘能力と組織統率力を持ち合わせている。乱雑な口調から豪放な性格だと思われがちだが、その内面は意外と慎重派。自尊心が高く負けず嫌いだが、小さな努力も惜しまない努力家である。趣味として「マイ辞書」を作成しており、既存の言葉に彼の知る人物や出来事を当てはめて、個人的に楽しんでいる。(例えば、「悪魔」の箇所に自分の姉の名を書き込んでいる)」バトル面では、彼は所持している必殺技の種類が多め。構えといった個性も持っているがそれぞれの役割は意外と分かりやすい。基本的な攻防に必要な技さえ覚えてしまえば、すぐにでも既存キャラたちとの対戦を楽しめるハズだ。



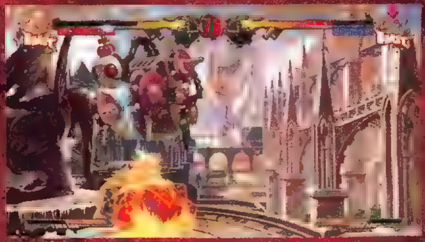
COMMAND LIST

技名	コマンド
特殊攻撃1	→+K
特殊攻撃2	遠距離S動作後半にP
特殊攻撃3	立ちHS動作後半にP
グラヴィエットヴァーダ	←タメ→+SorHS
アイゼンシュトルム	↓タメ↑+SorHS
①カルタスゲシュトゥーバー・エアースト	↓↘→+S
②→ツヴァイト(派生)※1	①中に↓↘→+HS
→ドリット(派生)	②中に↓↙←+S
カルタスゲシュトゥーバー・ツヴァイト※1	↓↘→+HS
③ブリュンヒルドの構え	立ちHS長押しor→+HS長押し投げ後も構えに移行
→カーンシルト	③中にD
→カルタスゲシュトゥーバー・ドリット	③中に↓↙←+S
→ブリッツシュラーク	③中に↓↙←+HS
→解除	③中に↓↓
ズィーガシュバラーダ※2	空中で↓↘→+HS
シュタイルヴァービル	③中に→↘↓↙←→+S
ライデンシャフトディリガント※3	→↘↓↙←→+HS

※1 相手の裏に回ると、ブリュンヒルドの構えに移行。
※2 ヒット後、ブリュンヒルドの構えに移行。
※3 HS長押しでブリュンヒルドの構えに移行。

立ち回りの基本戦術

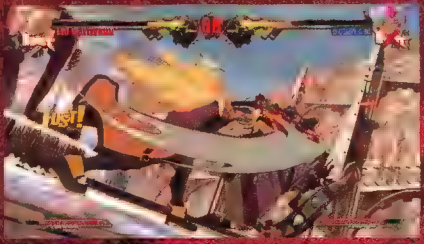
レオはダッシュがステップ系の移動に近い。加えてけん制に便利な飛び道具のグラヴィエットヴァーダはタメ技となっているので、地上戦はじっくり立ち回ろう。グラヴィエットヴァーダは発生の早いS版と、攻撃判定が大きく持続も長いHS版の二つを使い分けて相手にプレッシャーを与えつつ接近しよう。HS版は発生が遅めなので、ロマンキャンセル(黄)の保険を用いつつ利用するといいぞ。また、ジャンプDは着地硬直が少ない急降下攻撃になっている。空中からの接近用に利用していこう。



地上けん制技には遠距離S、対空には→+Pを使用。特に→+Pはジャンプキャンセル可能なので、空中コンボに移行しやすいぞ。

接近戦でのポイント

中～近距離での地上戦では立ちKが強力。発生が早めで前進しつつ攻撃するのでコンボに移行しやすいぞ。ヒット時は下記のコンボⅠを狙っていこう。攻撃がガードされた時はS版グラヴィエットヴァーダでフォロー。あるいはカルタスゲシュトゥーバー・ツヴァイトでの裏回り攻撃でガードを揺さぶるのも面白い。この後は構え状態となるので独特な攻めを展開できそうだ。注意点として、レオは下方向に強い空中攻撃はジャンプDのみ。跳び込む場合は潜られないように気を付けよう。



近距離では中段攻撃の定番、ダストアタックも忘れずに。見た目よりリーチは短いので注意。コンボレシピは下記コンボⅡを参照。

ブリュンヒルドの構えあれこれ

レオの一番の個性であるブリュンヒルドの構えには、HS系統の攻撃と一部の必殺技から移行する。構え中はガードとジャンプはできなくなり、ダッシュは相手の裏に回り込める性能となる。↙や↘でタメを作りながら移動可能なので、歩きながらアイゼンシュトルムを出すこともできるぞ。



構え中専用の覚醒必殺技シュタイルヴァービルは威力が高く、ヒット時は追撃も狙える。



あらゆる打撃攻撃を跳ね返すカーンシルト。画面端では壁張り付き効果があり、追撃可能。

COMBO LIST

Ⅰ	[立ちK→近距離S→立ちHS]Ⓒ▶カルタスゲシュトゥーバー・エアースト→ツヴァイト(派生)→ドリット(派生)　ダメージ:137
Ⅱ	ダスト(↑入れ)→ジャンプHS→ジャンプHS→ジャンプS(2ヒット)Ⓙ▶[ジャンプS(2ヒット)→ジャンプHS]Ⓒ▶ズィーガシュバラーダ　ダメージ:122
Ⅲ	(ブリュンヒルドの構え中)[K→P→K→S]Ⓒ▶カルタスゲシュトゥーバー・ドリット　ダメージ:85
Ⅳ	(画面端、ブリュンヒルドの構え中)カーンシルト(反撃)→ダッシュ→HS→SⒸ▶カルタスゲシュトゥーバー・エアースト→ツヴァイト(派生)→ドリット(派生)　ダメージ:130

●Ⅰは立ちKからの基本コンボ。
●Ⅱはダスト始動。コンボ後は相手と密着で構え状態になるので後の攻めを考えておこう。
●Ⅲは構え中の基本レシピ。構え中HSはキャンセル不能なのでSから必殺技をつなごう。
●Ⅳはカーンシルト始動。構え中HS→Sは目押しでつながるが、このシーンでは相手がしゃがみくらいになっているので目押しの猶予は増えているぞ。

レオ補足 [illegible]

ネットで買って、いいことザクザク

キャラアニ chara-ani.com KADOKAWAの本、全部はじめました！



キャラクター雑貨、フィギュア、DVDに加えて、
KADOKAWA書籍の取り扱いを開始しました！

今なら、KADOKAWAの書籍すべて送料無料！

KADOKAWAのECサイトでキャンペーン期間中にお買い上げの方に
抽選で**合計6,000名に図書カードをプレゼント！**
詳しくはキャンペーン公式サイトへ

注：キャンペーン内容、時期は、予告なく変更となることがあります。あらかじめご了承ください。

池袋でも、いいことザクザク

TOKYOサブカル新名所ハジマルいいことザクザク池袋プロジェクト



「池袋P'PARCO」B1F B2F

ニコニコ本社の池袋移転OPENを記念して、
KADOKAWAコンテンツが様々な企画で池袋を盛り上げます！

★池袋聖杯戦争
池袋が「Fate/stay night」の世界観に変わる!?
スマートフォンを使った「Fate/stay night」の体感型ゲームを実施中。
君がマスターになって、セイバーたちを召喚。池袋で発生するミッションをクリアしてFateグッズを手に入れよう!!
詳細は http://taikangame.com/fate/ まで。

全国書店でも、いいことザクザク

ニコニコ 書店会議

ニコニコ書店会議　開催中！

ユーザー参加型の新イベント「ニコニコ書店会議」を全国各地の書店で開催します！
書店会議ならではのスペシャルゲストやイベントに乞うご期待!! なんと高校生以下のニコニコユーザーを対象に、「一年間プレミアム会員券」の配布もあります！

きみの町にも書店会議がやってくる!!

以降のスケジュール
★第五章 1月18日(日)★
香川県 高松市 宮脇書店 総本店
★第六章 1月25日(日)★
茨城県 守谷市 WonderGOO 守谷店
以下、全10回予定

第七章〜第十章「ニコニコ書店会議」開催書店様、大募集!! 詳しくは ニコニコ書店会議

全国の本屋さんからも応援の声、続々!!

動画ファンも書店ファンも"やった! ニコニコ体験できる書店"が近くにあります。



昭島 NET21
井上書店
代表取締役
井上 健司

どんな書店にも必ずあるんです、本の"今"がぜひお店を散策して思いがけない一冊を見つけてみて下さい。



紀伊國屋書店
ゆめタウン博多店
課長代理
森田 智佳

広島県の読書好き人口が増えるように、「楽しい書店」を目指します!【ニコニコカドカワ祭り】を盛り上げます!



廣文館
広島駅ビル店
マネージャー
桑原 太加彦

【ニコニコカドカワ祭り】全店にて開催中!特典ザクザクの楽しい祭りです。ご来店をお待ちしております!



株式会社ブックス タマ
商品部
コミック担当
菅原 直亮

九州の南から〜私たちも応援します! リアルの楽しさ・面白さを存分に!!



ブックスミスミオプシア
書籍担当
マネージャー
浦郷 修治

ザクザクもらいに書店へ行こう!



山下書店
羽田店
第一営業部部長兼羽田店店長
柳澤 宣行

「ザクザクカード」お渡し期間、利用期間ともに 2015年3月31日まで

※「ザクザクカード」をお渡ししていない書店、配布が終了している書店もございますので、ご了承ください。


闘会議2015
GAME PARTY JAPAN 2015 ～ゲーム実況とゲーム大会の祭典～
集え、遊者たち。
花札から最新ゲームまで
古今東西あらゆるゲームが大集結！
誰もが未体験の ゲームの祭典 が幕張で開催！
遊び尽くせ！全国の 遊者 たち！
2015年1/31(土),2/1(日)
幕張メッセ
国際展示場 4～7ホール
一般入場券 発売中
1日券 ：1,000円(前売) / 1,500円(当日)
2日通し券：1,500円(前売のみ)
※未就学児は無料で入場できます
http://tokaigi.jp
闘会議2015 検索
特別協賛 Nintendo
協賛 GungHo コロプラ mixi LINE SQUARE ENIX. SEGA PlayStation. BANDAI NAMCO Games
主催 niconico

読者が創るゲーセンの未来

ARCADIA Frontiers

げっつ☆先生：P062-063（CMYK）
カイゼルちくわ：P064-066（グレースケール）

開幕から皆様に重要なお知らせが！　今回掲載の締め切り日をもって、当コーナーは投稿の募集をしばらくお休みすることになりました。詳しくはモノクロページを参照してくだせえ！

今月のACE！



（福岡県　皐月トミィさん）



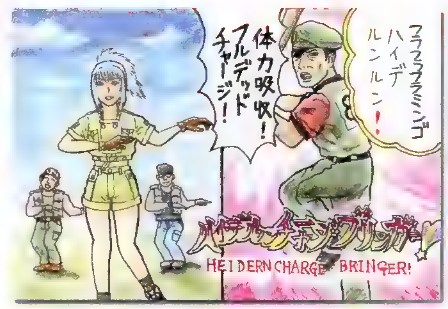
（東京都　大沼ヨシザネさん）
☆『スペｖｓジェネ』より、氷の魔女マユラさん。なぜ今⁉と思ったら、なるほどのアナ雪効果。



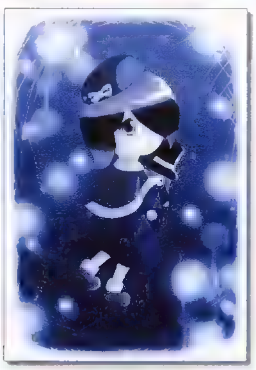
（三重県　ヒロぽん君）
Ⓗ投稿ファイル名が"P+K"だったからには、跳び箱中の元気マリーさんに間違いなし！



（広島県　翔復活に狂喜乱舞の文月裕さん）
☆復活おめでとうございます、番長！
そして、首タオルはますますの安定感であった。



（熊本県　エレ金哲君）
☆これからは「かわルンルン」が脳内で「ハイデルンルン」に自動変換されてしまいそげ。



（静岡県　小鳥遊みどろさん）
Ⓗたまにはおすまし笑顔の女の娘。ちょいとおしゃれなお出掛けモードナリ。



（愛知県　バクレツ丸さん）
☆お互いを信じ、想い合う心がテーマとのことですが、確かにこの兄妹はジャストフィット！



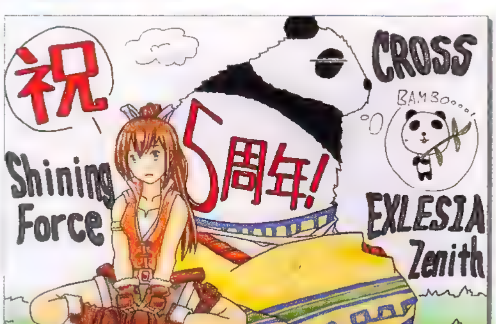
（東京都　シーナ・エマナ君）
☆こっそりアテナの剣が『アテナ』、ケンスウの剣が『怒号層圏』デザインだったりする熱さ！



（福島県　森園泉さん）
Ⓗ風がささやけば、そりゃあ全員集まるさ！さあ、太陽の下へと飛び出そう！（真冬なのは無視）



（福岡県　武術師某さん）
☆ハキってなんぼのカードゲーより、幸せを運ぶレオナさん。実は男の娘だったことは、今年一番のニュースに違いねえ。



（石川県　チョモ君）
☆おおうっ、気が付きゃいつの間にやら5周年⁉
そりゃあシリーズが格ゲーにもなりまさあな。

緊急募集　アフロDEモード　卒業式‼

タイトル下でもお伝えした通り、今号掲載の締め切り日をもって皆様からの投稿作品の募集をお休みすることとなった当A-Fro。詳細は97ページをご覧いただくとして、とりあえず大きな花火を上げようジャマイカってな寸法でアフロDEモードを緊急開催いたします！

募集テーマは
"アフロ卒業式 ～伝説から新学期へ～"！

ちなみに「アフロDEモード」とはなんぞや？　という人のために説明しますと、自分のお気に入りキャラをテーマに沿ったファッションで着飾るというコーナーです。詳しい募集要項は次ページの欄外を参照。見さらせ、我らの伝説を‼

クリスマ新年会
14-15 season

読者コーナーたるものクリスマスは特集せざるを得ないが、新年だって寿がざるを得ないし、武器を持った奴には覇王商工券も使わざるを得ない。だったらまとめて祝っちゃおうそうしよう！　そして誤変換は漢（おとこ）らしく無視！



（北海道　包帯rmxさん）
☆ぐお、これがギャップ萌エール子爵というやつくわっ！　そしてハガキ裏では、妖怪時計のツバニャンがかわいすぎる件。



（東京都　碧夢結さん）
☆年始と年末のイベント特集が同時開催ならば、両方詰め込んでしまえばいいじゃないのココロ！



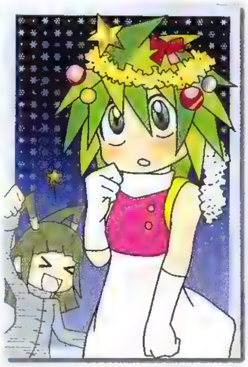
（青森県　水玉うるるさん）
☆アルル・ナジャがあなたへ贈る、思わずブレインもダムドしちゃうハッピー時間。



（青森県　五森セキさん）
☆紫色の肌も艶やかな、久武兄弟の弟さん。ビバ！　アンハッピークリスマス!!



（奈良県　てつみん君）
☆365日オール羊化とは、なかなかに強キャラな一年ではないか。ナイスぢゃ！



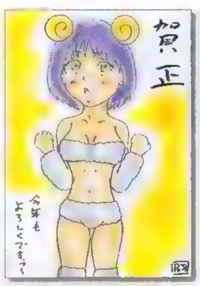
（群馬県　飾り付け＠レトキサン君）
☆気分はすっかり針葉樹林。いつでもハッピークリスマスな気軽さが売りとかどうとか！



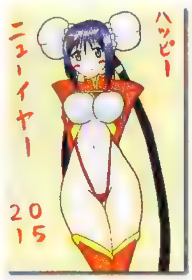
（群馬県　十一久君）
☆夢見る子羊なリリスさん。魔界の羊コス2015の座はいただきだ！



（新潟県　佐倉信士君）
☆佐倉君のエグゼリカを見ることで、編集部の人間は四季の移ろいを感じるという。



（新潟県　コンポジ君）
☆モコモコっぷりに頭飾りと、実にコス向けな干支にありがたや。



（千葉県　N・H君）
☆2015年にもなれば、車は透明な筒を走り、町にはヒューマノイドが闊歩しているものかと……。



（島根県　ダンシングおりん君）
☆なんと、サイバーボッツが20周年らしい！　そして、ガウェイン爺さんをすっかり忘れてたのは内緒だ!!



（神奈川県　未虎さん）
☆三つ巴バトル惨敗に寄せて、未虎さんのアイドル珍獣族が大集合！

アフロ工芸部

主に立体作品による投稿を紹介していく当コーナー。今月はなんと、アルルハイジさんデザインのA-Froマスコットキャラ・モフロンが編集部へと降臨！



（愛知県　御影道行者）
☆見よ、このモフモフっぷり！　前ページタイトル横のイラストと見比べれば、その完成度の高さが分かるはず。もはやモノホンのモフロンって感じ!!

アフロDEモード募集要項
アーケードゲームキャラをお題に沿ったファッションで着飾る「アフロDEモード」。今回募集のテーマは"アフロ卒業式　～伝説から新学期へ～"です！　漠然としたお題ですが、なんとなくそれっぽい感じなら無問題！　イラストはカラーでキャラクターの全身を入れ、背景には何も描かなくてOK。イラストの端かハガキ裏にキャラクター名とゲーム名を記入してください。締め切りは65ページの欄外を参照。さあ、ど派手なお祭りにしてやろうじゃないの！



ぶちかまし ゲーマー人生

寝耳にミミなフィナーレ・ロッソの知らせにも「まままままだ慌てるような時間じゃないでポロン」と冷静さを欠かない我らアフロヅ。そんな中今月もモノクロ投稿の力作に大いに勇気付けられ、ご紹介に励むと誓うのでした。

投稿＆購読あれこれ あの後この後

ひさびさの「アフロ工芸部」に投稿を掲載していただき、ありがとうございました。「お見事！」なんて『サムスピ』風にキャプションをいただいたのは、10余年に渡る投稿生活の中でもおそらく初めてです！

さて、このハガキは某レトロゲーム同人イベントの直後にアキバのケバブ屋で書いておりますが、あの作品のせいか『ニンウォリ』のコスプレイヤーさんに出会えたり、SFC版『アゲイン』のサントラをいただけたりとやたら『ニンウォリ』に縁のある一日となりました。あと、今さらふと思ったこと。あの作品で忍者村に参戦すればよかった……!?

（富山県　山田無識庵道楽斎君）

☆『ニンウォリ』に選ばれし一日、楽しまれたようで何より。良作は語り継がれ滅ばないものなのです！

『対戦格闘ゲーム REMIX Vol.2』買いました。『電撃文庫FC』のキャラランクで、桐乃がSクラスで歓喜。黒猫も高評価で、「オレの選球眼は間違っていなかったんだ！」と泣きたくなりました。

ランクで一喜一憂し過ぎるのもよくないかと思いますが、『アクアパッツァ』で愛佳とともに不遇の時代（笑）を歩んできた私には、まさに光明。それでも強くなった気がしないのは、腕が伴っていないからで。

しかし、その振り回されている感が、桐乃の奔放さを体現しているようで、それも楽しかったり。

（埼玉県　AC30号君）

☆愛を注いだマイキャラが評価されると、自分のことのようにうれしいのはほんとに不思議なものですなぁ。愛佳ともども、今後も使い込まれぃ！

アルカディアはどうなる!?　A-Froは!?
おしえろ！　アフロヅ

アルカディアが休刊？　するとやっぱり、読者投稿ページA-Froも自然消滅？　その辺ハッキリせいやぁと、アフロヅが解説するとかしないとか。

ケソ　コノヨノオワリダー!!

げっつ☆　ちょ、関東圏の格ゲー大会では有名な某氏っぽい叫びを唐突に発するのはやめましょうケロ!?

ちくわ　いやしかし、ケソール獄長の気持ちも分かろうもん。

担当編集イレイザー　突然のお知らせとなってしまいましたが、確定していますのは、次号2015年2月末の発売号で、定期刊行雑誌という形のアルカディアは休刊となる点です。

ケソ　また一つ、時代の巨星が消えますな……。不定期刊行誌やWEB媒体などで、受け継がれればよいが。

イレイザー　休刊後につきましては、今の段階ではなんとも……。

ちくわ　編集部側からの現段階でのご報告やご挨拶は、編集長コラムなどをご覧いただくしかないですな。

げっつ☆　いやそれよりも、僕ら的にはA-Froがどうなるかですよ！

ちくわ　うーむ。不定期刊行の雑誌で読者コーナーが成立できるかは難しいところですな。WEBなどで新しい形で存続できるかも、ブログやツイッターが残るかまだ不明ゆえ、なんともいえんのではないかな。

ケソ　それにWEBで作品を掲載するとなると、雑誌とはまた違った版権の調整などが各ゲームメーカーと必要になる可能性もあるからNE。

ちくわ　逆にその辺うまくいくようなら、我らアフロヅいつでも再興のために駆けつける所存！

げっつ☆　まぁ、その辺はまだ不明瞭ですが、今の形のA-Froが次号で終了になることは確かですね……。しくしく。

ケソ　ぬぅん!!（ドス竜的一撃）

げっつ☆　うわらば！　な、何を!?

ケソ　我らA-Fro、しめっぽいのは壊滅的に似合わん！　今の形が終わるというなら、燃え上がってその後フェニックスのごとくよみがえる勢いで、盛大に燃え尽きるんDA！

ちくわ　和訳すると、最後と悲しまずむしろ盛大にフィナーレ回としようというわけですな。承知！

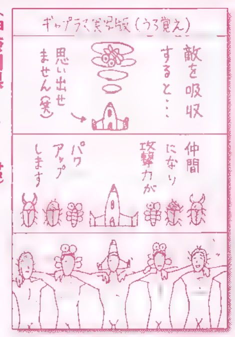
げっつ☆　へへっ。そんなこったろうと、こんなものを用意しました！

ケソちく　こ、これはーッッ!?

（2ページ後に続く！）



（長野県　LEG君）
…10年てレケー、納得の基準
また現役稼働中のお店もあるけどネ！



（神奈川県　ken君）
…なんでも実写化すればいいわけではないと、ギャプラス先輩が教えてくれました ハハッ。



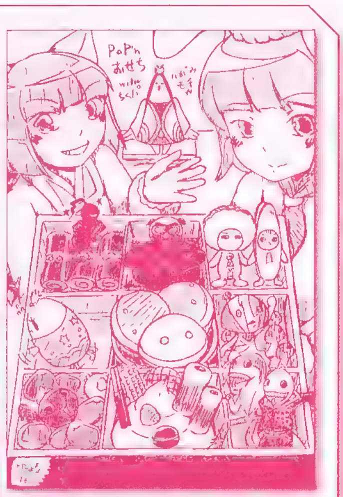
（大阪府　GON君）
☆フォースシュートがえらい勢いのブツに。
これがオペレーション・ラストダンスの力か……。

明けたりおめったり
グレースケールハピニュヤー

年末年始を股にかける今号。モノクロ投稿でも新年を祝う作品をいただいておりますので、明けましてご紹介。



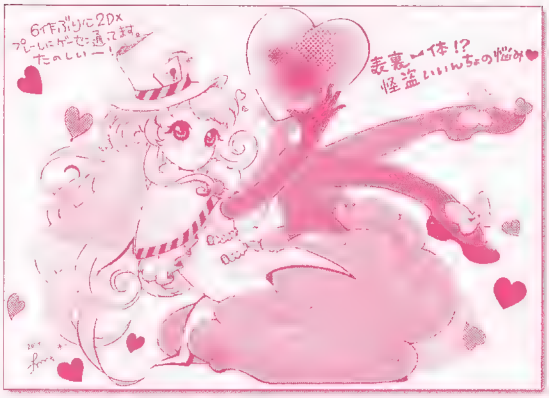
（新潟県　トゥキさん）
☆この寒さ、リュウケンもこたつで丸くなる!?
今年も自分より強いヤツに会いに行ってほしい所存！



（神奈川県　さにょろ君）
☆なんとも豪華なポップンおせち料理。
ちくパと食べられないものがあるのは気のせい！

今年もゲーセンに幸あれ！

A・Fro回覧板
【投稿全般・鉄の掟】　全作品の裏に「コーナー名」「住所」「氏名」「ペンネーム」を忘れずに！　URLも書けば掲載時「ARCADIAMAGAZINE.com」にリンクを掲載。　投稿作品は「未発表」のものを。個人のHPなどに掲載する場合は掲載後45日以降にしてください。○投稿作品の返送・転送は致しかねます。あらかじめご了承ください。○締め切り日は「必着」です。
【文章作品投稿規定】　文字数は800字以内にまとめてください。○アフロズがリライトいたします。○E-mail投稿の際は本名、住所などの記載や添付を忘れずに！



（千葉県　LCTRCAさん）
Ⓗ8年ぶりくらいのご投稿とのことで、多謝ッ!! ふと復帰してみてもすぐ楽しめる、それもゲーセンの魅力!

モノクロ投稿 募集企画 アルカディア＆A-Froの思ひ出

前ページでも触れました通り、定期雑誌のアルカディア、そしてA-Froとのお別れが迫る今、100号や150号の記念企画でもやった記憶がありますが、今回はさらに改めまして、万感を形にしたご投稿をいただければと思っております。

文章投稿、モノクロのイラスト投稿に文章を添えたもの、あるいは別コーナーあての投稿作品のハガキ裏や、メール送信時の添付テキストなどに、一言から長文までさまざまな形で、思うがまま送りつけてくだせぇ！　これがここでのフリーラストラン、思い出にかこつけたカオスなネタだってバッチコイですぜ！



（兵庫県　アルルハイジさん）
☆鉄砲改めLOVE☆BA☆ZOOKA!?
恋は乙女を大胆にするのん!



（大阪府　せのお東君）
☆男には、曲げられない信念がある。
だけどまぁ、確かにその、外せや。

実は結構来ました 三つ巴罰ゲーム案

A-Fro名物・三つ巴バトルの敗者に課す罰ゲームの案ですが、いろいろな容赦ないもの、いやすまんこれ無理竜というものを多数いただいております。今回はその一部を、こっそりとご紹介をば。

「神」に負けたということで、エンブレ社屋周辺にある神社にお参りしに行く。ちゃんとお賽銭も出して今後のアルカディアの発展をお願いし、おみくじ引いて運も占ってお守りも買って……と一通り行ない、その状況を随時ツイッターで実況する。　（青森県　水玉うるるさん）
☆テーマにも沿っておられまして、こりゃいいな！　と思われたのですが、エンブレ社屋から一番近い神社仏閣となりますと、いろいろと洒落ではすまなそうなところや、八百万の神様というか日本の霊的頂点な某所が一番近いということで、さすがにダメなのでした。てへっ。

原点回帰で、罰ゲームは「コスプレ」がいいのでは？　無論、小鉄やツィーラン（流れ弾）といった忘れようにも忘れられないクラスのやつを（笑）。ところで、ちくわさんはなんでツィーランのコスプレをすることになったんでしたっけ？
（石川県　二代目SB1号君）
☆コスプレ刑についてもいくつか案をいただきましたが、さすがにケソール獄長も、姑息にも社会的身分や体面がある立場に成り上がっておりまして、実行は難しかろうもんと言い残して火星圏に高飛びしてしまいましてな……。ちなみに私ちくわが受けた極刑・ツィーランポーズの刑は、たしか罰ゲーム案を募集した際にA-Fro常連投稿者のよしみさんからいただいた案を、当時の担当編集の独断でそのまま強行したんだったと思います。オ・ノーレ。

もう一つのグランドフィナーレ企画進行中! 三つ巴罰ゲーム

実はすでにアフロツイッテルにて、三つ巴罰ゲームは始動していた!?　こちらでもご協力をいただければと!

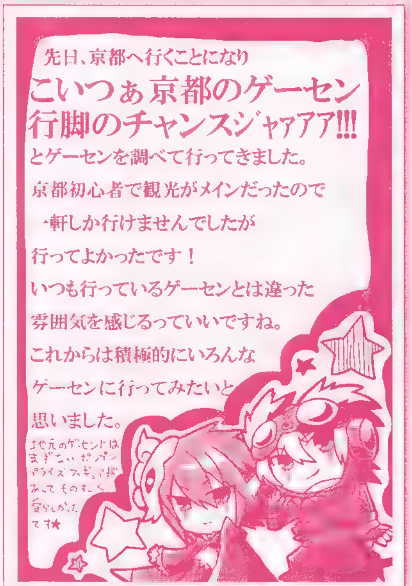
上記のようにたくさんの案をいただいた三つ巴罰ゲームですが、実はもうA-Froツイッターで「アフロヅ似顔絵のうろおぼ絵や恥ずかしいキャッチを用意してツイッターで使わせろ選手権」を始動中だったりするのです！

高飛びしたケソ師匠のせいで、ケソ師匠の代わりにちくわとげっつ☆が受刑するハメになったこの刑罰。ツイッターではおなじみの、一時間でテーマの絵を描き上げる「ワンドロ」のように、ちくわかげっつ☆のうろおぼ絵似顔絵をさっと描いていただき（時間をかけても可）、優秀作を個々の取引先も見ているツイッターアイコンとして使わせるというこの極刑。ツイッタープロフィール欄に載せる寒いキャッチの文章投稿も併せて募集中！　締め切りは通常投稿と異なり、2015年1月28日です。詳細はツイッターのつぶやきの方でもご確認いただけます！

A-Froツイッターアカウント：@arcadia_afro

第一回にして最終回の予感 ゲーセン行脚S

お休みの日は、遠くの見知らぬゲーセンへ。そんなスペシャルなゲーセン旅行体験をユー、語っちゃいなYO!



（静岡県　ウォンチュベイベーさん）
Ⓗ全国各地のゲーセンには、それぞれ独特な空気があるもの。京都で存分にそれを味わわれたようで、ゲーマー冥利に尽きますな!　ちなみにハガキ裏によりますと、連休＆紅葉シーズンだったため観光の方ではだいぶお疲れで、ゲーセンでだいぶ癒されたとのこと。皆さんもたまには年始のお休みや週末などを利用して、普段とは違う別地方のゲーセンの空気で癒されてみたり、ついでに投稿でレポートしてみたりするとよかろうなのです!

A・Fro回覧板
【イラスト作品投稿規定】○サイズはハガキ〜A4くらい、比率は3:2（郵便ハガキの比率）が基本!　○イラスト内に文字を書くなら大きめに。文字などのオブジェクトは端5mm以内は避けてください。
【CGデータ作品投稿規定】カラーモードはRGBではなくCMYKにしてください。モノクロ作品はグレースケール、モノクロ二階調のどちらでもOK　推奨サイズは7×5cm　解像度は350dpi。セーブファイル方式はフォトショップ形式（.psd）がイチオシ。○作品と一緒に住所・氏名・ペンネームなどを明記したテキストデータを同梱してください。

アフロ

川柳怪

お題の言葉を使ってもニュアンスだけでもOKなので、川柳を詠んでいただく当方。今回募集したお題は「ゲーム初め」です。

除夜の鐘　年が明けても　筐体に

～寸評～　（栃木県　@kira君）

アーケードゲーマーたるもの年越しはこうありたいという、共通の願望が見事表現されています。煩悩を追い出す除夜の鐘も、こうなれば魂に火をつけるカウントと化しますね。皆さまの年越しはいかがでしたか？

開店を　待つのも一つの　初詣

～寸評～　（長野県　LEG君）

先の作品と同じく、アーケーダーならではの感覚が見事に詠まれています。新年の開業日にはいつもより遅く開店となるゲーセンも多く、開くまでの時間が、まるで初詣の行列待ちのような気分となる人も多いはず。

今月のお題　復活

今回のお題は、本誌への祈りも込めつつこちら。復活パターン、旧作の復活などのほか、単語を使わずニュアンスのみ使ってもOKです。

MM無理難題解決ターボ

ハガキ裏や短めの文章投稿などから、徒然なるままにネタを集める無軌道な当方。今振り返ると、地味に唯一の創設以来無休のコーナーだった気も。

ふんどし部が今でも健在だったら、シャドウ完二という超優良部員が入ってきたのにっ！　のにっ！

シャドウ完二の服（というかフンドシ）が、羞恥ブレイクでどんどん破れていく――

Ⓗ（茨城県　吉本正（仮名）君）

武力も破壊力もめっさ高めな御仁なので、A-Froに突☆入されるとなると全力で逃げ出さ[illegible]



（広島県　森本マイヤー君）
☆レゲー格ゲーだと実によくある伝。ボタン壊れてて大Pだけでクリアした記憶も……。



（愛媛県　煮モノ君）
☆『バーニングフォース』、相当お好きとのことで入魂の一枚！　次号ではぜひ皆さまにも、一番好きなゲームの作品でどーんとご投稿投稿いただければと！

今のうちにこっそり開催

ハガキ裏とか選手権　決勝

次号じゃもう開催する余裕がなさそうなので、不定期開催の保護紙や封筒に描いてあったプチ作品を強制連行する当大会、実行ゥ！



（奈良県　てつみん君）
☆いやその、君らはやると多分ぐわんげ様も来ちゃうからダメ。



（福島県　森園泉さん）
☆そんな時こそ情報収集＆地方のゲーセンを襲撃なのデース！

次号フィナーレ、掲載者全プレもご用意!!

（2ページ前からの続き）

げっつ☆　というワケで、編集部遺跡の最奥から眠っていたA-Fro特性じゃなくて特製図書カードをすべて引っ張り出してきました！

ちくわ　おお、やるのぅゲツリ坊！

ケソ　在庫のざっくりした量は右表にまとめたが、次号の作品掲載者には全員に図書カードをフレゼントDA！　ハガキ裏や添付テキストに欲しいカードを書いてあれば、その希望のカードを差し上げようもん。

ちくわ　希望者多数で在庫以上になってしまったカードは抽選とさせていただきますので、ご了承をば。

げっつ☆　その場合でも、最新の宣教師ゴンドルフさん画のカードをちゃんとお送りしますのでご安心を！

ケソ　この最後の大舞台、投稿者の皆さんのハッションで盛大に飾ってもらえれば担当冥利に尽きます！　とはいえあまり気負わず、思い出作りとしてここで初投稿に挑戦なんてのもオールオッケーですポヨ。

ちくわ　100号記念の時など、投稿者諸兄が本気を出された時のパゥワァは我らの想像をはるかに超えましたからな　無論我らも死力を尽くして最後の誌面をお届けする覚悟!!

げっつ☆　アフロDEモード、思ひ出コーナーなど以外にも、自由な発想で投稿して全然OKですケロ！

イレイザー　全フレの関係上、住所等の記載は決してお忘れなく！

アフロツー同　今こそ！　皆の力を合わせ、A-Froを永久の伝説に!!

●A-Fro図書カード在庫状況

※絵柄はスペースの関係上掲載てきないけど、A-Fro投稿者なら心の目て見抜けると信してる！

宣教師ゴンドルフさん 『わくわく7』アリーナと『アストラスーパースターズ』マロン	○（最新）
YU☆3君 『サムスピ』チャムチャム	△
夕凊さん 『サムスピ』いろは	極少
モリヒロミさん 『ギルティギア』ディズィー ※図書カードではなくQUOカードです	極少
べるコロさん 『ギルティギア』紗夢	極少
RIKI君 『KOF』クーラ＆キャンディー	○

P.Wさん 『ヴァンパイアセイヴァー』リリス ※図書カードではなくQUOカードです	極少
皐月トミィさん 『スターグラディエイター』ジューン	○
桔ネミさん 『月華の剣士』高嶺響 ※図書カードではなくQUOカードです	極少
武術師某さん 『アヴァロンの鍵』カルノ	△
J・Bさん 『三国志大戦』卞皇后＆曹一家	極少

締め切りは2015年1月17日必着!!

あて先は112ページをご参照ください!

（※事務所移転のため、住所が変更されておりますので注意!!）

はみだせ 猛者通信

第11話

ニンジャタイセン2011

たぷたぷとかいうしたり生物に喝！　ネィトロウの試し撃ちに使いたいミッレジの焦燥を尻目に、ドイツの目覚まし時計の半端ない爆発力に脅威を覚える12月の夏の雪の日であったとか。

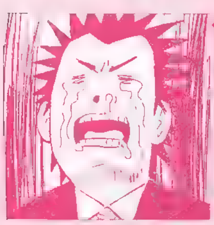
文:ジ☆ダップセ　キャラ紹介&漫画:天野シロ



まさ　最近の勢力は、ミッレジ3　レボーター5　にっく1　デンジャラスライオン1という塩梅。くったりーに大司教へ転職を夢見つつ、ゲイムギョウ界に望郷の思いを馳せる



ケソ　政治家の子供は親と同じ選挙区からの立候補を禁止して下さい！　などとは全然思わない匹夫。選挙をどんよりの仕業にすることが日課。



タキョス　通りすがりの猛者通信担当編集。G級もひとしきり終え、発掘&金勲章をコンプリートするための日課が続くって話じゃないですか。

2014年の“なんですか”

LIFT&LODGE.

まさ　それでは次のハガキ、スッポコ村在住のトロッコ松山君から。「ミッドナイトレジスタンスの連中が宇宙で呼吸をできるのはどうしてなんですQ」。

けそ　……そういや最終面とか、あいつらシレっと生身で宇宙空間で戦ってましたね。

まさ　息を止めてりゃ大丈夫なんじゃなあい（ガリオン少年風）？　男塾の最新作とか、男気さえあれば生身で宇宙に出るのも造作もない、というノリだしな。

ケソ　『グラビリティゼロ』とか『インターステラー』をマジメに見るのが馬鹿らしくなるおおらかさですね。

まさ　そもそも『ミッレジ』の疑問点といえば、最初にジープに乗って現れる金髪のチャンネーは一体何者なんだろうな。

ケソ　ミッレジの支援者なんですかね。顔色一つ変えずに、敵兵士を轢死って行きますが。

まさ　あの悪逆非道さ、まさにミッレジの一員にふさわしい。きっと彼女もジョン・ルーポー言うところの虐殺の文法に影響されたクチではないのかな。では次のハガキ、キスカ島在住のロドリゲス小田君から。『大魔界村でアーサーが使うサンダーの魔法、アーサー自身におもくそ落雷してますが、彼が無事なのはどうしてですか教えてください救いはないんですか！』

ケソ　確かに、アーサーにはピッシャァアンと豪快に落雷してますが、奴は平気の平左の助ですね。

まさ　鎧が絶縁体の役割を果たしているのだろうか。

ケソ　でも、顔とか露出してるじゃないですか。ヒゲとか焦げてチリチリになるのが筋ってもんでしょう。

まさ　何らかの不思議パワウで、きゃつめの身体全体が護られていると考えた方がいいだろう。MO手術まで施されて頑張ってるアドルフさんの立つ瀬が無いな。

突如現れたタキョス　ダップセ殺すべき慈悲は無い！　イヤーッ！

まさ　グワーッ！

ケソ　グワーッ！

タキョス　ドーモダップセ＝サン、タキョ＝スです。つかお前ら、無駄話はいいから早く今回の猛者上げろよこらアアン。

まさ　随分なご登場ダナ。挨拶の前に許された一回限りの不意打ちを有効利用しやがってフントニモウ（頭に刺さったスリケンを抜きながら）。

ケソ　これはアレですか。エンブレからもグッドルッキンな物理的ショモツソが多数発刊中、四月からはアニメ化でウッハリの『ニンジャスレイヤー』にカブれた凶行でっしゃろか。

タキョス　いや何となくだよ。会社のロビーに『ニンスレ』のポスターとか張り出してあったもんでな。

まさ　それなら今回の猛者は、便乗するかのごとくニンジャ特集としゃれ込むか？　ん？　アケディを彩ってきた古今東西のニンジャを語り尽くす怒とうの地中海クルーズ三日間！

ケソ　やらいでか！

不可解な劇場版！税金対策の罠

ON THE BLIND TRACK.

まさ　そういや、ゲイムギョウ界のみならず、いろいろなメディアでニンジャをことさら持ち上げるようになったきっかけはなんだろうな。昔はいわば縁の下の力持ち的な、裏方三四郎（謎キャラ）だったわけだろう。それが今やニンジャ＝人間兵器的な扱われ方をしている今日このごろ。

タキョス　細けえところは調べないと分からんが、ゲイムギョウ界的には『ウィザードリィ』なんじゃねえのか？　素手でクリティカルを出して相手を首チョンパにする――という劇的な職性は、間違いなくエポックメイキングだっただろ。

まさ　フムス。それなら戦犯はロバート・ウッドヘッドだということになるな。オーノレイ。

ケソ　アァンタジィ的な世界観でも、ジョブの中に入っている率が高いですしね。

タキョス　シーフとレンジャーの亜種っつーか、アサシン的な立ち位置だよな。

ケソ　アーケードの忍者ゲームって、江戸時代から現在まで、割とコンスタントに出てましたよね。『サスケvs.コメンドゥ』や『影の伝説』、『忍者プリンセス』とか。

タキョス　そのものズバリな『忍者くん』とかもな。

まさ　そのころのNINJAゲーは、どちらかというとほのぼの系、牧歌的な抗争劇という按配さな。農耕民族の小競り合いの域を出ていないというかな。

けそ　『いっき』などでも、お百姓さんを懲らしめるのがお仕事というか、ホンワカしてましたね。

タキョス　確かに、一昔前のアーケード忍者には、血も涙もないキリングマシーンという雰囲気はさほどなかった気がするな。

まさ　実際に『ニンジャウォリアーズ』のニンジャとクノイチは血も涙も無いがね。

タキョス　あれもよく考えると、ニンジャである必然性があまりないよなー。公道通って正面から攻め込んでるし。

ケソ　ニンジャの姿で、NRS(ニンジャリアリティショック）を与えることが目的だったんじゃないですかね。「ニンジャが来た！　何かやべえぞ！」的な威圧感を与える。

タキョス　ますますもって忍んでないな。

脱穀！　今日も一日ガンバレットぞい

HELLRAZOR.

まさ　ここで忍んでいない忍者といって、ADK系列や不破某などを挙げるのは素人の極み、きゃつらはいわばファッション忍者よ。

ケソ　言うじゃナーイ！（荒北パイセン風）やっぱり猛者的に評価が高いのは、亀忍者辺りっすかね。

まさ　ムス。あいつらこそ真の忍者オブ忍者よ。ミケランジェロ、ラファエロ、ドナテロ……あれ？　あと一人だれだっけ？

けそ　えーとコペルニクスでもない、ルーベンスでもない……。

タキョス　マジでだれだっけ、俺も思い出せねーわ。

けそ　……そうだ、ミケランジェロっすよ！

タキョス　それ最初に挙げただろ。

まさ　ぐぎぎぎ……ここは素直にwikiを見るべきか。

ケソ　いやさ、自力で思い出してAHA体験しましょうよ。

～一万年後～

タキョス　レオナルドじゃね？

まさ　そそそそれ！

ケソ　名前的に一番有名そうなのに、なぜ思い出せなかったのか。

モセノレスゴイ! ベストヒットNINJA10

最強忍者は誰だ(メスト風)!? 古今[illegible]ムの中から、ダップセが厳選に厳選[illegible]メ忍者十人を選び出してみたぞ!

名前(出典)	[illegible]
スパイローズ(ミスティックウォリアーズ)	KONAMIが誇る四人同時プレイ横スクロールアクションシリーズ（長い）の傑作、通称『ミスウォ』に登場。個性豊かな外見を誇るメンバーの中で、かろうじて忍者の体裁を保っている。
コジロウ(ミスティックウォリアーズ)	ミスウォ五人集の一人。ポン刀を携えたそのたたずまいは、忍者というよりも剣豪といった方が適切か。彼がさらわれるときのスパイローズ（たぶん）の叫び声は「カゥジローォォォォ！」。
ケイマ(ミスティックウォリアーズ)	ミスウォ五傑集の一人。ほかのすべてを犠牲にしても目立つことに命を懸けているかのごとくの歌舞伎装束を身に着けている。忍術使用時のボイスは「ティンバツ・ティキメェン！」
ブラッド(ミスティックウォリアーズ)	ボンズ装束の忍者。敵対者をゴクラァク・オウジョーさせる忍術の使い手だ。ちなみに『ミスウォ』はゲームとして真剣にオモロイ（ストーリーも◯）ので、見かけたら一度はコインを入れよう。
ユリ(ミスティックウォリアーズ)	ミスウォの紅一点。クイーンズゲイトシリーズにスカウトされてもおかしくないセクシーさなのに、埋もれてしまっているのが惜しい。今からでも遅くないので、アフロにイラストを送ろう。
レオナルド(T.M.N.T.)	生真面目な性格で、手に二本の刀を手足のように操る二刀流の使い手。鉢巻の色は青。T.M.N.T.のリーダー的存在にもかかわらず、ダップセとタキョスに名前を忘れられる。
ミケランジェロ(T.M.N.T.)	明るく元気なT.M.N.T.のムードメーカーでヌンチャクの使い手。鉢巻の色はオレンジ。忍者でお調子者というと死亡フラグ以外の何者でもないが、この作品ではだれも死なないので安心。有名台詞の「カワバンガ！」を叫んでいるのは大抵こいつ。
ラファエロ(T.M.N.T.)	ジュッテによく似た武器、サイを使う。鉢巻の色は赤。すぐにカッとして怒りゲージが振り切れてしまう短気マンだが、仲間思いのいい奴だということはいうまでもない。
ドナテロ(T.M.N.T.)	棒術の使い手。鉢巻の色は紫。思索好きで思慮深く、T.N.M.T.の中では頭脳労働を担当することが多い。ある意味、最も亀らしい性格をしているのではないでしょうか。
アスカ(バーニングライバル)	ラウンド開始と同時に相手が投げ間合いに入っている“シンゲン”の存在で有名な、セガの対戦格闘『バニライ』に登場したくのいち。行方不明の兄を探すため、世界を放浪している。美脚。

タキョス　でも忍者と亀ってさ、最も遠い二つの存在がくっ付いて、コンテンツとして成立しているのはすげーよな。

ケソ　亀ってアジリティーのパラメーター低そうですもんね。どっちかっていうと壁役っぽいのに。

タキョス　忍者キャラは素早い、というのが昔からの不文律だからな。『ソニックウィングス』の緋炎も、その辺はキッチリと守っていただろ。

ケソ　忍者キャラというと、小足でペチペチやってるというイメージがありますね。あと、格闘技大会で武器を使っても、なぜかみんな黙認している感。「まあ忍者だからしょうがないよね」的な。

タキョス　初代『ストリートファイター』のイーグルが使う棒術は、かろうじて“格闘技”って言われて納得できたけどよ、同作の激が使うスリケンとかカギヅメはどう考えても反則じゃねえのか？

まさ　その前例が生まれたゆえ、バルログの爪も黙認される流れができたのであろうな。

ケソ　そのおかげで全員武器ありの格闘大会に参加していた『ナックルヘッズ』のタケシィ・フゥジィオカは、安心して鎖鎌を振り回せたということでしょうかね。

まさ　『バーチャファイター』の影丸辺りから、忍者はジュー・ジツの使い手みたいな風潮になってきたような気がするな。投げとか組み技を一通りこなせるというか。『鉄拳』のレイブンもそんな感じっぽいしなあ。

タキョス　直接的な打撃よりも、「弧延落」や「百舌落とし」といった派手な技があるのが忍者らしくていいんだろうな。

けそ　たぶん、海外の方は今でも実際に力士、芸者と並んで、忍者が正式な職業として存在していると思っている人が多いんじゃないですかね。

まさ　ニンジャはエキゾチックジャペンの象徴でもあるということか。多くの日本人が、今でもマサイ族の戦士が素手でライオンを狩るという成人の儀式を続けている……との認識下にあるのと、同じような感覚で見られているのだろう。実際のマサイ族は、今ではライオンの保護に努め、スポーツ競技大会を成人の儀式代わりにしているらしいがね（朝のニュースで見た）。

戦い終わって ～神々の黄昏～

gotterdammerung came when just after the end of the fight.

まさ　こうして、アケディ忍者の歴史を紐解いてみたが、なんとも混沌とした、まさにカオティックアライメントな存在であったな。

タキョス　まぁつまるところ、ニンジャは“何でもあり”というところが魅力なんだろうな。

ケソ　大抵のことをやらかしても“忍者だからしかたがない”と、許せてしまうという、懐の広さがあるのでしょうな。

タキョス　んじゃ、忍者について割と話がまとまったところで、今回の猛者の原稿もサクサクっと上げてもらおうか？

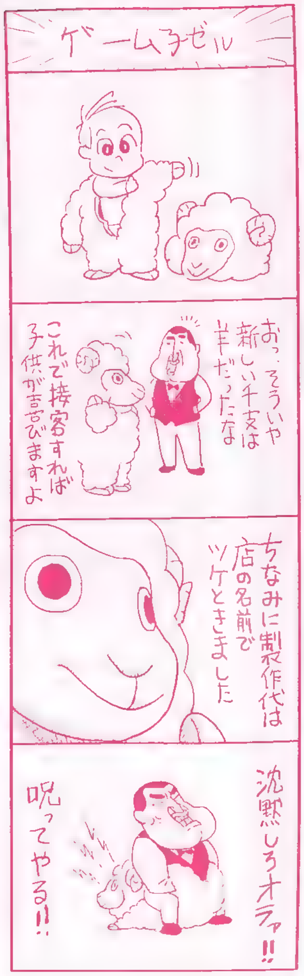
まさ　……オサラバ！

タキョス　逃がすか！　イヤーッ！

まさ　グアーッ！

ケソ　グアーッ！

～つづく～



はみだし便り

マジ寒いけど12月でコレとか、2月になったら俺死ぬの!? ってくらい冬が苦手なタキョスっす。いやー、なんかアレですね。猛者も何回続いたんでしょうか？　面倒くさいから数える気は無いですが（GONさんに調べてもらおう）。担当もアルカディアになってから俺→で～ひ～→ブニョ→しもでん→また俺とか変遷してるんだっけ？　ホントよく続いたナ～というか俺頑張ったよな～。だって、普通に印刷所にデータ入れる前の日とかに原稿来るんだよ!?　それ毎回だよ？　隔月になってもずっとそうなんだよ？　まぁ、ダップセのおかげで俺のキリトリ（原稿回収）能力も磨かれていったけどね。そんなわけで、長きにわたりやりたい放題してきた猛者通信も次号で一区切りって感じになるとは思いますが、メスト→アルカディアのときのようにシレッと復活することもあるかもしれないんで、皆さんそのときはよろしくメガロゴジ!!

ウメハラコラム

道

コラムリニューアル第十回

2014振り返り編

今回のウメハラコラムは2014年を振り返る。各種大会や「ウルⅣ」騒動～キャラ変更など、今年もいろいろありました

Daigo"The Beast"Umehara



ウメハラの2014年『ウルⅣ』編

――今回は、年の瀬ということで"2014を振り返って"みたいな感じではどうでしょうか?

ウメハラ(以下、ウ)　なるほど、2014年のまとめね。今年は何があったかな……海外の大会にかなり行きましたね。それこそプロ1年目以来じゃないか、っていうくらいに。なので、2014年は久しぶりに結構海外の大会に行った年だったな、という感じ。

モリカワ(以下、モ)　海外行ったたって言っても前半はそんなでもないよね?

ウ　まぁ海外に何度も行った理由が何でかって言うと、カプコンカップ(※1)の本戦に出るためだったんだけどね。後は2014年は……漫画(※2)が週刊ジョージアで連載スタートして、コミックス発売まで来たね。この号が出るころにはもう発売してるのかな?　ゲーム以外ではこれが一番大きな話題になるかな。

モ　大会はどんな感じだった?

ウ　TOPANGAワールドリーグは今年だよね?

――今年ですね。『ウルⅣ』の出る直前くらいじゃないでしょうか。

ウ　そこから、うーん……割と今年は大会勝てたんじゃないかな。まぁそもそも2014年以前はあまり大会出てなかったから、勝つも負けるも無いんだけど。後はアレだね、海外の大会も長期戦の形式が増えてきて、やり込み甲斐というかやり込んでいる奴が勝ちやすい時代になってきたのかな、って思うよ。

モ　昔はよくて2先(2試合先取)とか?

ウ　そういう時代っていうのは、とにかく数多く出ないと結果が出ないから、メチャメチャ大会出まくってようやく正しい実力が評価されるっていう。でも海外に行くとそれだけで一週間くらい(普段の練習が)無駄になっちゃうから、"強さを証明するために強さを犠牲にする"みたいな部分が出ちゃって、そこには矛盾を感じてた。「その一週間練習してた方が強くなるじゃん?」って。賞金が出るからそれは仕事ってなるんだけど、疑問は感じていたんだよね。これが(海外大会が)長期戦ってなると話は別で、長くやれば勝つ自信っていうのはあるから。そういう意味で、環境自体が少しずつ変わってきたかな、って思うよね。ざっと見ていくと2014年はそんな感じだったかな?

モ　『ウルⅣ』が出て、キャラを変えた(リュウ→殺意の波動に目覚めたリュウ:以下、殺意)っていうのも、割とデカい話題なんじゃない?

ウ　あーそうだね。前回(Ver.1.03)の殺意は……格ゲーやってて久々に「引いたな」というか。いや、やろうと思えば強キャラ使うのも簡単なんだよ。過去にユンとか使ってたしさ。ただ、自然な流れで強キャラ引いたってのは初めてかもしれないな。「これ絶対強いからこのキャラ使ってやれ!」って思って使うわけじゃなくて……もちろん殺意が強いことは分かっていたけど……。

モ　それは、自分が取り組んできた闘い方にマッチしていて、強いキャラだったみたいな感じ?

ウ　そうだね。例えばさ、ダイヤグラムを作って強さを決めるんであったら、Ver.1.03の最強キャラはユンだと思う。でも、長期リーグ戦とかで猛者を相手にした場合、実質最強なのは殺意なんだ。

モ　そうなの?

ウ　ユンが強い理由っていうのは、"下位キャラを圧倒できる"点なのね。でも上位キャラは昇龍(上昇系の無敵技)持ちが多くて、これは面倒臭いはずなんだ。

モ　それは安定感ということですか?　ユンってだれにでも勝てるけどだれにでも負けそうじゃん?　っていう印象がある。結局どこかで二翔脚打たなきゃ、って感じだし。

ウ　安定感ってことなのかな～。お手軽感はユンだと思うけど、やり込んだらやっぱり殺意強かったな、って感じ。最強キャラを使って一年弱くらい?　野試合だったり大会出たりしたわけで。Ver.1.04でも依然最強の可能性あるけどね。体力が減っただけだから。

モ　体力が減っただけなんだっけ?

ウ　そう。だからまだ最強かもしれない。体力が50減るっていうのは結構デカいとは思うんだけど、それでも最強の可能性は高いと思う。

モ　ほかの上位キャラは結構下方修正されているよね?

ウ　そうだね。ユンは明らかにパワーダウンしてるしね。

モ　据え置きなのはいぶきぐらい?

ウ　現状はいぶきと殺意が目立つ感じだよね。後は強化点の多いキャラが、実際にどれだけ強くなるかだよね。ディカープリとか。あと豪鬼も波動拳のみだけど強くなってるから、かなり伸びそうに思える。

ウメハラを取り巻く環境の変化

モ　『ウルⅣ』の話はそのくらいとして、もうすぐ2015年です。ウメハラは常日ごろから言ってた「一般人に"どう見られるか"という部分を変化させたい」っていうのが活動理念としてあったわけでしょ。その辺は、最近になってウメハラの目から見て変わってきたと思う?

ウ　メチャメチャ変わったね。最近ビックリしたのが、俺の家の近くに荒川が流れてるんだけど、あるときその土手でボーっと突っ立ってたんだよ。そうしたら向こうから高校生の部活なのかな?　20人くらいが走って来たわけ。そのうち2～3人が、俺のところでピタって止まったのよ。もう話のオチは分かったでしょ?　「ウメハラさんですよね?　握手してください!」ってなったの。で、またみんなのところに戻ったんだけど、その会話が聞こえたわけ。ほかの人は「え?どうしたの?」みたいな。それで握手した子が「バカお前今のウメハラさんだよ?」って言ったら全員「マジかよー!?」ってなってさ。

モ　へぇ～。

ウ　それはたまたまかもしれないんだけど、最近露出が増えたことで、若い人たちにも知られてきたってのは感じるかな。

モ　だってゲームとは関係無い一般のニュースサイトとかでも、アナタ出てるからね。かなり出てるよ?

ウ　だからアレですよ。日が出ているうちは立ちションとかできないですよ。万引きとか絶対ダメだし(笑)。

――それはそもそも普通にダメですからね(笑)。

モ　昔はゴミが発生した瞬間に捨ててたのに、それもできないね。

ウ　そういうこともあったね(笑)。それこそさ、俺って漫画喫茶とか行ったら客であることを最大限に行使して、読んだ漫画を自分の居たスペースに置いたまま出て行くんだ。片付けるのは俺じゃないしって。

モ　クズっぷりを発揮するわけだ(笑)。

ウ　存っ分にね(笑)。けど、こうなってくると、それすら「あ、これどうなんだろう」って思わされるよね。だってコンビニの

ウメハラ｜2D格闘ゲームで数々のタイトルを手にしている格ゲー界の「カリスマ」。その華やかなプレイスタイルと多くの名言から世界中に数多くのファンを持つ。2010年米国MadCatz社とスポンサー契約 プロゲーマーとして活躍中。

モリカワ｜「西日暮里ゲームスポットバーサス」の店長。自身も格闘ゲームプレイヤーであり、ウメハラとは十年来の友人。主な戦績は第一回闘劇『CAPCOM VS. SNK 2』(個人戦)ベスト8、ULTIMATE ZERO7団体戦優勝など。

店員とかいきなり「応援してます！」とか言ってくるんだよ？
モ 地上波に出ちゃうしね。これからも増えるだろうね。
ウ それでさ、そういう（メディア露出の）場だと、俺って格闘ゲーマー代表……広く言うとゲームプレイヤー代表みたいな感じでスタッフから扱われちゃうわけじゃん？
モ 広い意味じゃなくても絶対そうでしょ。
ウ そうするとさ「ちょっとコイツにはうかつなことは言えないな」みたいな、要するにゲーマー全体を敵に回すかどうかの、取り扱い注意だなコイツ、っていうのは向こうにあると思う。ゲーマーだったり、ネットやってる奴を敵に回すのはマズいじゃない。
モ すぐ炎上するし、メディアとしては致命的だよね。
ウ だから、ちょっとした有名人とかを相手にするよりも気を使ってるな、ってのは伝わるんだ。特にここ１～２年で感じたんだけど。

ウメハラ漫画とその世界

――先ほどコミックス発売の話が出ましたけど、漫画の方で何かありますか？　個人的にはウメハラさんがどの程度の監修をしているかだったり、裏話的なものがあったらぜひ聞きたいのですが。
ウ これはあんまり言えない部分も多いんだけど、かなり俺の意見を聞いてもらっているっていうのは言えます。セリフだったり、表情だったり。「ゲーマーはこいいう言い方しないんで、こうしませんか？」とか「試合中はこういう表情しないんで、こんな感じで」みたいなやり取りはしていますね。
モ 背景とかの時代考証みたいなのも、結構こだわってるなっていうのは分かるね。
ウ 立場とかを抜きにして、自分があの当時を知ってるから意見に説得力があるっていうのプラス、思い入れというか作品に対して感情がこもっているから妥協していないし。関係者みんな作品を大事にしているからさ、「まあいいや、これでいいや」みたいなのが無いんだ。
モ 俺の周りでもみんな読んでいるし、楽しみにしているっていうのは感じるね。ただ、格ゲーをガチ対戦するという世界があって、そういう世界があるのは知っているくらいの人が読んだときにどう思うのか？　っていうのは気になるよね。俺は実際にそういう中に居て、漫画で言うところのストーリーとか登場人物も体験しているから当然面白いんだけど。一般の人が読んだ場合にどうなのか。例えば俺「ヒカルの碁」好きなんだけど、あの漫画は囲碁知らなくてもすげー面白いじゃん？　あんな感じで、格ゲーで勝負ごとに向き合う姿勢っていうのを見てどう思うのか、っていうのが気になるよね。
ウ それが結構受けてるっぽいんだよ。つまらなかったらKADOKAWAもこんなに押さないと思うしね。これからあの漫画をかなり押していくっぽいから、俺もどうなるのか楽しみなんだけど。
モ じゃあ あの漫画で描かれている当時の格ゲーにおける勝負ごとっていうのは、コアな格ゲーマーじゃない普通の人にも理解されているんだろうね。
ウ だろうね。だってさ、あの当時の、漫画に描かれているような世界を体験している人って、今のプレイヤー人口の一握りでしょ。1%も居ないんじゃない？
モ もっと多いんじゃない？　っていうのは俺含め周りにもあの世界が分かる奴が多いからだけど。
ウ 『ストZERO3』くらいならそうかもしれないけど、『ストII』まで行ったらモリカワは入らないでしょ。言ったら「志郎」とかも入らないからね。
モ あーそういう意味ね。
ウ でさ、やっぱ当時ってネットが無いっていうことが逆に面白かったんじゃないかって思う。「俺らの地域の最強」みたいなさ。それって勝手にキャラが立つんだよ。強さは分からないし、いくらでも盛れるから。
モ 「あのゲーセンのヌシのあいつはヤバい」みたいなのはよくあったよね。
ウ そういうのを伝えたいというのもあるから、漫画にはオリジナルの要素じゃなくて実際に俺が見聞きしたネタや人物でいきたい。
モ “世界の端が見えない楽しさ”ってのはあるからね。格ゲー以外でさ、RPGでも「ラスボスです」ってなったらやめるじゃん。
ウ やめるね。やめるよねこの歳になると（笑）。「ラスボスあいつなんだ、じゃあもういいや」ってなる。
モ だからさ、ゲーム内でもそうなんだけど、ネットが発達して最強プレイヤーがすぐ見えてしまう、そいつらは大体こんなプレイをします、はい動画はコレです、みたいなつまらなさを感じちゃう気がするんだよね。しょうがないんだけど、試行錯誤の段階のワクワク感みたいなのが削がれていちゃうんだよね。
ウ それはしょうがないよね。とは言いつつも、RPGなんかやってるとネットの攻略とか見るもんな。ギリギリまで自分で頑張るんだけど。で、1回見ちゃったらもう止まらないじゃん（笑）？　必死に貞操を守ってきたのに、１回も100回も一緒じゃんってなる（笑）。だから、あの漫画では「どこにどんな奴が居るか分からないよ」だったりという当時の雰囲気を伝えたいよね。あの世界で描かれているゲームがうまいっていうのは俺たちにとっては誇りなんだけど、同時に“俺たちにとって”という前置きが絶対に必要な時代だった。でも今って、「俺ってどうやらゲームがうまいっぽいな」って思うことに対して負い目が無い。俺にしても過去マイナスだったものがプラスに転じているところなんだ。本を出したり、漫画になったり。新書で書いているような俺の半生とか、完全にマイナスでしかなかったものがプラスに転じている瞬間だと思う。だから、ファンを獲得するなら今なんだよ。今言った“負”の想いを抱えている連中の熱意とかこだわりとか、そういうもので引き付けて。で、肯定された後は定めに従って衰退していけばいいと思うんだ。野球だってプロレスだってそうでしょ。

殺意のスタイル変化と“ガークラ”

モ なるほどね。ゲーム関連の話はもう無いかな？　Ver.1.04のバージョンアップとかオメガエディション、ついに発表された『ストV』とかいろいろあるけど。
ウ あ、そうだ、さっき殺意の話したじゃん。俺実は「殺意ってこういう風に使えば強いんじゃない？」っていう今とは違った形のビジョンが見えたんだ。何かって言うと、体力リードしたら火力の高さを利用してカウンター狙い。リードしたら相手も攻めてくるわけだけど、そのときの殺意の切り返しのダメージが大きいから大胆に動けない。これが強いと思ったんだ。強いじゃん？　でもふと「これはやっちゃいけねーな」って思ったんだ。
モ ほう。
ウ 俺が殺意を使ってこれをやっちゃいけねーな、って。強いよ？　強いけどこの方向性はいかん、と思った。リュウのときはそれしか無いから、必要に迫られてカウンター狙いしていたけど、こんなに恵まれたキャラでそれやっちゃダメだろって思った。
モ キャラ性能に任せてリードして、後は守るってことね。ウメキャラでずっとお座りしてるようなもん？
ウ それは一つの答えではあるんだけど、殺意使ってそのプレイをするっていうのはやり過ぎ。それで俺がどうしたかっていうと、全く逆をやった。「攻めることが間違いじゃない」って言える数少ないキャラだと思うから、攻めを追求したのね。今回のTOPANGAリーグを見ると分かるけど、俺が一番攻めていたんじゃないかと思う。まぁキャラもあるんだけど。見ていて『ウルIV』に希望を持てた人も居るんじゃないかな。あれで俺が殺意でガン待ちして、カウンターで勝っても「あ、やっぱそういうゲームなんだ」ってなるでしょ？　それはよくないと思って。殺意使って待っちゃダメだろって。そりゃザンギ相手なら待つよ？　でも普通のキャラには攻めなきゃダメ、積極的に行かなきゃと。それ（攻める）を意識して練習したのがTOPANGAリーグの二～三カ月前からかな？　それで結果が出たから、自分にとって意味があったね。俺の身近な人たちは、昔っぽいプレイだったね、って思ったみたい。周りのレベルが上がったり、年齢的な部分でそういうプレイができないと思っていたみたいだけど、攻める俺のプレイが通用するってことがよかったって言ってくれた人は居た。
モ 現在の『ウルIV』のゲーム性で、まだそれができるっていう……。
ウ 今回のは結構チャレンジだったよ、待たずに勝つっていうのは。でも今じゃ攻めた方が強いんじゃない？　って思ってるよ。やっぱ格ゲーは積極的に攻めてる方が面白いだろ、って。
モ 『ストV』はどう？
ウ まだ全然でき上がってないし、PVのクオリティからどんどん良くなっていくんだろうけど、一つ言いたいのはチャレンジしてほしいよね。どんどん競技志向になっていった『ストIV』において“オメガ”まで行っちゃうとやり過ぎなんだよ。でも、そのチャレンジ精神は忘れないでほしいんだよね。「いいじゃん、一作目くらいこっちも大目に見るから」って。
――PVを見た感じ、お二人待望のガードクラッシュがあるみたいですが。
ウ いやこれね、俺たちが口を酸っぱくして言ってきた影響が絶対あります。絶対ある！
モ やっと聞いてくれた感じ（笑）？
ウ だって突然出てきたじゃん？　だからさ、言い続けるって大事なんだよ。結構俺は言ってきたもん「ガークラガークラ」って。老害全開かもしれないけど。
モ シンバルたたくオモチャがあるじゃん？　あんな感じでずっと言ってきたもんね（笑）、ガークラガークラって。
ウ そう、止まったらまたネジ巻いてガークラガークラつってやってきたわけ。ようやくですよ。
モ 言い続けるっていうのは大切か～。
ウ まぁ、2D格ゲーの一つの答えだからね、現状では。
モ だってほかに方法が無いよね。弾をすごく強くするとか？
ウ 中段を付けるとかさ、いっそのことガード無くすとか。
モ ついこの間もこんな話した気がするけど、後はテンションゲージみたいなのとか？　もう４～５種類しか無いんだよね。システム上これに取って代わる発明って生まれないんじゃないかな。
ウ それは分かんねーけどさ（笑）、現状出ているゲームで見ると、システム的にはそれくらいしか無いよね。なんか前回と同じような話題で終わっちゃうけど、締めとしてはこんな感じじゃないですかね。
――今日は慌ただしいスケジュール（某配信に出演後、その足でコラム収録）の中お疲れさまでした。

文中補足

※1：カプコンカップ
12月13日にサンフランシスコで開催された、カプコンカップ2014決勝大会。優勝はプロゲーマー「ももち」選手。

※2：漫画
スマホ向け週刊誌「週刊ジョージア」にて連載され、12月26日に単行本が発売される、ウメハラを題材としたコミック「ウメハラ FIGHTING GAMERS!」。

ついにリリースされたVer.1.04 まだまだ目を離すな!

各種大規模大会が終了したことで一段落着くかと思われた本作だが、12月15日にさらなるバランス調整が施された「Ver.1.04」がリリース! さらに家庭用では"OMEGA"エディションの配信が開始された。この盛り上がりについて来い!

ウルトラストリートファイターⅣ
■メーカー：カプコン
■ジャンル：対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋6ボタン
■バージョンアップ日：2014年12月15日(稼働中)
■使用基板：Type-X3
■ネットワークシステム：NESYS

Text: コイチ
※記事中のフレームや確定状況などの情報は編集部調べによるものです。

対応ハード：PlayStation®3 / Xbox 360®
ジャンル：対戦格闘 **プレイ人数**：1〜2人(オンライン時:2〜8人) **発売日(配信日)**：好評発売(配信)中!(2014年8月7日) **価格**：**<PlayStation®3版>**
【ディスク版】3,990円＋税 /【コレクターズ・パッケージ※1】4,990円＋税【ダウンロードフル版】3,694＋税 /【アップグレード版※2】1,389円＋税
<Xbox 360® 版>
【ディスク版】3,990円＋税 /【アップグレード版※2】1,389円＋税
CEROレーティング：B(12才以上対象)

性能が変更された旧キャラをピックアップ!

Ver1.04ではほとんどのキャラに手が加えられているが、中でも大きく変更が加えられたのがT.ホーク。中トマホークバスターの1段目にEXセービング、EXレッドセービングが可能になった。これにより守りの強化はもちろんのこと、攻めの一手としても強力な武器を手に入れた。セスは体力が50増加したことで、より強気な攻めを展開することができる。リュウは弱と強の波動拳速度が変化したことで相手を動かしやすくなった。また、さくらのEX波動拳は弾速を選べるようになっており、弱＋強で出した際の弾速の速いEX波動拳は今作の立ち回りの要となるだろう。惨影のダメージが上がり死点穴がロック技になった元にも注目したい。



弱ダブルローリングソバットの膝下無敵が復活したディージェイ。EXマシンガンアッパー→ダッシュ→UC2追撃がしやすくなり、いよいよ時代到来か!?



EX絶招歩法はガードさせて－1Fに戻った。そのほかにも、弱鉄山靠の気絶値減少、SCゲージ増加量減少といった手痛い調整が加えられている。

●「ウルⅣ」Ver.1.04キャラクター変更点リスト

キャラクター	技	調整内容
リュウ	近距離立ち強Ⓚ	・硬直を「15F」⇒「17F」に。 ・立ち状態の相手にヒット/ガードさせたときの相手の硬直時間を「3F」増加。 ・しゃがみ状態の相手にヒット/ガードさせたときの相手の硬直時間を「2F」増加。 ・2段目をEXセービング/EXレッドセービング/SCでキャンセル可能に。
	弱波動拳	弾速を若干遅く。
	強波動拳	弾速を若干速く
ケン	しゃがみ中Ⓚ	攻撃判定とやられ判定を2012Ver.と同程度に。
	弱・中・強　空中竜巻旋風脚	Ⓟボタンのずらし押し入力を行なえないようにし、慣性が付いた空中竜巻旋風脚ができないように。
E・本田	しゃがみ弱Ⓟ	ダメージを「40」⇒「50」に。
	しゃがみ弱Ⓚ	ダメージを「30」⇒「40」に。
	EX百裂張り手	レバー入力にかかわらず、自動的に前進するように。
	弱・中・強　鬼無双	初段のみヒット時にディレイスタンディングが取れなかった現象を修正。
	震・大蛇砕き	・コマンドを「2回転＋ⓅⓅⓅ」⇒「→↘↓↙←×2＋ⓅⓅⓅ」に。 ・ダメージを「450」⇒「500」に。
ブランカ	近距離立ち中Ⓚ	攻撃判定発生後まで被カウンター判定が継続していた現象を修正
	しゃがみ中Ⓚ	・攻撃発生を「5F」⇒「4F」に。 ・ヒット時の硬直差を「+5F」⇒「+4F」に。 ・ガードバック、ヒットバックを減少。
ザンギエフ	弱バニシングフラット	・横方向への移動距離を削減。 ・ヒットバックを増加
	EXバニシングフラット	ヒット時に相手が立ちやられになるように。
ガイル	サマーソルトエクスプロージョン	無敵時間を「1〜6F」⇒「1〜9F」に
ダルシム	←＋弱Ⓚ	・硬直を「8F」⇒「7F」に。 ・ヒット時の硬直差を「＋2F」⇒「＋3F」に。
バイソン	クレイジーバッファロー バイオレンスバッファロー	最終段以外が空中ヒットした場合にディレイスタンディングが取れなかった現象を修正
	ダーティーブル	コマンドを「2回転＋ⓅⓅⓅ」⇒「→↘↓↙←×2＋ⓅⓅⓅ」に。
バルログ	弱・中・強 ローリングクリスタルフラッシュ	・最終段カウンターヒット時の相手ののけぞり時間がノーマルヒット時と変わらなかった現象を修正。 ・最終段の攻撃でSCゲージ増加が2回分行なわれていた現象を修正。
	EXローリング クリスタルフラッシュ	・最終段カウンターヒット時の相手ののけぞり時間がノーマルヒット時と変わらなかった現象を修正。 ・爪無し時にSCゲージが増加していた現象を修正。
サガット	前投げまたはニュートラル投げ	ほかの通常投げよりも投げ抜け猶予時間が「1F」短かった現象を修正。
	タイガーキャノン	空中ヒット時のダメージを「255」⇒「303」に。
ベガ	前投げまたは ニュートラル投げ・後ろ投げ	ほかの通常投げよりも投げ抜け猶予時間が「1F」長かった現象を修正。
	中ダブルニープレス	1段目のヒットバックを減少し、EXレッドセービングが連続ヒットしやすいように。
ヴァイパー	エマージェンシー コンビネーション	・コマンドを「↓↙←↓↙←＋P」⇒「↓↘→↓↘→＋K」に ・部分的にヒットした場合にディレイスタンディングが取れなかった現象を修正
	バーストタイム	部分的にヒットした場合にディレイスタンディングが取れなかった現象を修正。
エル・フォルテ	弱・中・強・EX ワカモーレレッグスルー	初段相打ち時にディレイスタンディングが取れなかった現象を修正。
アベル	近距離立ち強Ⓚ	・中段部分のダメージを「30」⇒「70」に。 ・中段部分の気絶値を「50」⇒「100」に。 ・中段部分ヒット時の硬直差を「+5F」⇒「+2F」に。
セス	体力	体力を「800」⇒「850」に。
	斜めジャンプ中Ⓚ	技のモーション中に攻撃を受けると、ダメージや気絶値がカウンターヒット時のものとなっていた現象を修正。
豪鬼	弱・中・強・EX　豪波動拳	攻撃発生を「14F」⇒「13F」に
剛拳	禁じ手・昇龍拳	部分的にヒットした場合にディレイスタンディングが取れなかった現象を修正。
	電刃波動拳	・ウルトラコンボW選択時、気絶値の補正値を「65%」⇒「75%」に。 ・ウルトラコンボW選択時、特定の状況で気絶値の補正値が「100%」になっていた現象を修正
キャミィ	中スピンドライブスマッシャー	最終段が地上カウンターヒットした場合にディレイスタンディングが取れなかった現象を修正。
フェイロン	烈火真拳	非ロック時の最終段のダメージを「165」⇒「140」に。
さくら	EX春風脚	・1〜3段目ヒット時、相手が立ちやられになるように。 ・押し当たり判定を下方向に拡大し、相手を飛び越えないように
	EX波動拳	・発動時のボタンの組み合わせで弾速が変わるように(1段階目のみ)。 ・攻撃後の硬直を「4F」削減し、全体硬直を「48F」⇒「44F」に。
ローズ	EXソウルスパイラル	削りダメージを「30」⇒「33」に。
元【喪流】	しゃがみ中Ⓟ	ダメージを「60」⇒「70」に。
	弱・中・強　百連勾	硬直を「18F」⇒「17F」に。
	惨影	ダメージを「250」⇒「300」に。
	死点穴	・初段が空中の相手にヒットした際、ロック演出に移行するように。 ・リバーサルやジャンプ移行モーションをキャンセルして技を発動した場合、技性能が変わってしまっていた現象を修正。
ダン	弱・中・強・EX　我道拳	攻撃発生を「14F」⇒「13F」に。
T・ホーク	前投げまたはニュートラル投げ	ほかの通常投げよりも投げ抜け猶予時間が「3F」短かった現象を修正
	弱コンドルスパイア	攻撃発生を「11F」⇒「15F」に。
	中コンドルスパイア	攻撃発生を「14F」⇒「17F」に。
	中トマホークバスター	・技のヒット数を「1」⇒「2」とし、1段目を地上のけぞりかつ立ちやられになるように。 ・ダメージを「150」⇒「90・60」に ・気絶値を「200」⇒「150・50」に。 ・1段目をEXセービング/EXレッドセービング/SCでキャンセル可能に。
ディージェイ	遠距離立ち強Ⓟ	しゃがみカウンターヒット時の効果を、立ちカウンターヒット時・空中カウンターヒット時と同様に「吹き飛びダウン」となるように
	弱ダブルローリングソバット	・攻撃持続終了までひざ下無敵に。 ・ガード時の硬直差を「-3F」⇒「-4F」に。
	EXジャックナイフマキシマム	初段の攻撃判定を下方向に拡大し、低姿勢の相手に当たりやすく
	EXマシンガンアッパー	ヒット時に横方向へ吹き飛ぶ距離を削減
コーディー	クラックキック	攻撃発生を「15F」⇒「14F」に
	ゾンクナックル	・タメ時間によるレベルの上昇を「60・90・120F」⇒「60・120・180F」に。 ・Lv2とLv3に攻撃持続終了まで「投げ無敵」を付与 ・Lv3ヒット後の吹き飛びを「追撃不能」⇒「追撃可能」に ・Lv3ヒット後の相手の吹き飛ぶ高さを低く
	EXクリミナルアッパー	打撃無敵を「1〜6F」⇒「1〜7F」に。
	中・強　デッドエンドアイロニー	部分的にヒットした場合にディレイスタンディングが取れなかった現象を修正。
いぶき	追突拳	空振り時にキャンセルできていた現象を修正
	鎧通し	非ロック版が部分的に空中ヒットした場合にディレイスタンディングが取れなかった現象を修正。
まこと	→＋強Ⓚ	ディレイスタンディングが取れなかった現象を修正。
	暴れ土佐波砕き	部分的に空中ヒットした場合にディレイスタンディングが取れなかった現象を修正
アドン	近距離立ち中Ⓚ	攻撃判定発生後まで被カウンター判定が継続していた現象を修正
	遠距離立ち強Ⓚ	空中コンボに組み込める攻撃を2段目のみに。
	ジャガーバリードアサルト	部分的に空中ヒットした場合にディレイスタンディングが取れなかった現象を修正
ハカン	しゃがみ弱Ⓟ	・硬直を「8F」⇒「6F」に。 ・ガード時の硬直差を「±0F」⇒「+2F」に。 ・ヒット時の硬直差を「+3F」⇒「+5F」に。 ・オイル有り時のみ連打キャンセル可能に。
	斜めジャンプ中Ⓚ	オイル有り時のみ攻撃判定を後方に拡大し、めくり攻撃を行ないやすく
ジュリ	近距離立ち弱Ⓟ	風水エンジン中の攻撃判定を通常時と同様の大きさに。
	近距離立ち中Ⓚ	・初段ヒット時に相手が立ちやられになるように ・「1〜6F」を地上判定かつ投げ無敵に
	強風破刃	飛び道具部分はしゃがみ状態の相手に当たらないように。
	弱・中・強　風破刃	・蹴り上げ部分発動時のSCゲージ増加量を「20」⇒「10」に ・飛び道具部分のSCゲージ増加量をヒット時「20」⇒「30」、ガード時「10」⇒「15」に。

さらにVer.UPの『ウルⅣ』追加キャラクターたち

大きな強化を受けたのはロレントとヒューゴー。ロレントはEXパトリオットサークルの前進距離が延び、しゃがみ弱Ⓟの先端からでもつながるように。また、EXメコンデルタアタックもガード時－5Fと反撃を受けにくく、立ち回りが大幅に強化された。EXメコンデルタエアレイドの後転部分には念願の無敵時間も付与された。ヒューゴーは立ち弱Ⓟ→しゃがみ弱Ⓚ（キャンセル）弱モンスターラリアットという目押しコンボが可能になり、投げとの択一が強化。ハンマーマウンテンの完全無敵化もうれしい強化点だ。ディカープリはサイコスティングの無敵時間増加やラピッドダガーののけぞり増加などかゆい所に手が届く調整が加えられているぞ。

エレナは必殺技優先度の変更が施され、スクラッチホイールがリンクステイルに化けづらくなった。また、弱スクラッチホイールの発生も高速化している。





ポイズンはウィップオブラブの攻撃範囲が広がり、しゃがみ中Ⓚから空振りするケースが減っている。EXキスバイゴッデスも攻撃判定拡大でより使いやすく

キャラクター	技	調整内容
ユン	遠距離立ち弱Ⓟ	幻影陣中の空中カウンターヒット時の効果を「空中やられ」⇒「吹き飛びやられ」に
	弱鉄山靠	・気絶値を「200」⇒「100」に。 ・SCゲージ増加量を調整。発動時「30」⇒「20」、ヒット時「60」⇒「30」、ガード時「30」⇒「15」に
	EX絶招歩法	ガード時の硬直差を「＋1F」⇒「－1F」に。
ヤン	しゃがみ中Ⓚ	カウンターヒット時の相手ののけぞり時間がノーマルヒット時と変わらなかった現象を修正。
殺意リュウ	体力	体力を「950」⇒「900」に。
狂オシキ鬼	EX豪昇龍拳	2段目をガードされた場合もEXセービング・EXレッドセービングでキャンセル可能に
	羅漢断塔刃	・ダメージを「110」⇒「120」に。 ・気絶値を「130」⇒「150」に。
	空中斬獄殺	初段相打ち時にディレイスタンディングが取れなかった現象を修正。
エレナ	やられ判定	しゃがみやられ全般・しゃがみニュートラル・しゃがみガードのやられ判定を拡大。
	ジャンプ移行モーション	特定の必殺技をジャンプ移行モーション中に発動できなかった現象を修正
	必殺技の優先度	リンクステイルとスクラッチホイールの入力が重複した際に、リンクステイルではなくスクラッチホイールが発生するように。
	しゃがみ弱Ⓟ	攻撃している足の太腿部分まで攻撃判定を拡大。
	しゃがみ中Ⓚ	攻撃判定とやられ判定を足先付近まで拡大。
	ジャンプ強Ⓚ	攻撃判定発生後まで被カウンター判定が継続していた現象を修正
	弱スクラッチホイール	攻撃発生を「6F」⇒「3F」に。
	強スクラッチホイール	3段目の攻撃判定を下方向に拡大。
	弱・中スクラッチホイール	攻撃判定発生後まで被カウンター判定が継続していた現象を修正。
	弱・中・強　スクラッチホイール	初段ヒット時に相手が立ちやられになるように。
	中リンクステイル	初段ヒット/ガード時に相手を引き寄せるように。
	強リンクステイル	・1～3段目ヒット/ガード時に相手を引き寄せるように。 ・地上の相手にヒットさせた際、ディレイスタンディングが取れなかった現象を修正。
	弱・中・強　リンクステイル	攻撃判定を前方と上方向に拡大。
	中ライノホーン	技の出始めに攻撃を受けても被カウンターにならず、地上しゃがみやられとなる現象を修正。
	弱・中・強・EX　ライノホーン	初段のみしゃがみ状態の相手に当たるように
	EXマレットスマッシュ	ガード時の硬直差を「－4F」⇒「－5F」に。
	弱・中・強・EX　スピンサイズ	技中に背後から相手が前方ダッシュなどを行なった場合に、エレナをすり抜けてしまっていた現象を修正。
ロレント	近距離立ち強Ⓚ	気絶値を「200」⇒「150」に。
	遠距離立ち中Ⓟ	攻撃判定の持続を「3F」⇒「5F」に。
	遠距離立ち強Ⓟ	・2段目の攻撃判定を上方向に若干拡大。 ・SCゲージ増加量をヒット時「60・60」⇒「30・30」、ガード時「30・30」⇒「15・15」に。
	斜めジャンプ強Ⓟ	攻撃判定発生後まで被カウンター判定が継続していた現象を修正。
	EXパトリオットサークル	初段の攻撃判定発生前に若干前方に移動するように。
	弱・中・強・EX パトリオットサークル	一部の当て身技で取られた際に、ロレント側が一方的に勝ってしまう現象を修正。
	弱・中・強　スティンガー （追加攻撃）	1F目の攻撃判定を下方向に拡大。
	弱・中・強　メコンデルタアタック （追加攻撃）	・カウンターヒット時のヒット効果を「吹き飛びダウン」⇒「地上のけぞり」に。 ・ヒット時の硬直差を「－2F」⇒「＋2F」に。
	EXメコンデルタアタック （追加攻撃）	・ガード時の硬直差を「－10F」⇒「－5F」に。 ・最終段以外のヒット効果を「地上のけぞり」⇒「吹き飛びダウン」に。
	EXメコンデルタエアレイド	・発動後1～10Fを「飛び道具無敵」⇒「打撃・飛び道具無敵」に。 ・追加攻撃をガードされた場合の硬直差を「－3F」⇒「－5F」に。
	マインスイーパー	リバーサル時に先行入力が効かなかった現象を修正。

キャラクター	技	調整内容
ポイズン	体力	体力を「1000」⇒「950」に
	やられ判定	立ちやられ・しゃがみやられの判定を拡大。
	ジャンプ移行モーション	特定の必殺技をジャンプ移行モーション中に発動できなかった現象を修正
	後ろ投げ	ボタンの離し入力による受け付けを削除
	近距離立ち強Ⓟ	攻撃判定発生後まで被カウンター判定が継続していた現象を修正
	遠距離立ち中Ⓟ	攻撃判定発生後まで被カウンター判定が継続していた現象を修正。
	EXエオルスエッジ	密着状態の相手に当たりやすく。
	弱・中・強・EX　エオルスエッジ	攻撃判定発生後まで被カウンター判定が継続していた現象を修正
	弱・中・強・EX ウイップオブラブ	攻撃判定を大きく拡大。
	弱・中・強　ラブミーテンダー	・ダメージを「90・100」⇒「70・80」に。 ・空振り時のみ、硬直を「16F」⇒「19F」に
	EXキスバイゴッデス	初段の攻撃判定を拡大
	ポイズンキッス	投げ間合いを拡大
ヒューゴー	気絶モーション	普通の起き上がりと同様のタイミングでやられ判定が出るように。
	立ち弱Ⓟ	・硬直を「11F」⇒「7F」に。 ・ヒット時の硬直差を「＋2F」⇒「＋6F」に。 ・ガード時の硬直差を「－2F」⇒「＋2F」に。
	立ち中Ⓟ	攻撃判定発生後まで被カウンター判定が継続していた現象を修正
	しゃがみ強Ⓚ	押し当たり判定を後方に移動
	強ムーンサルトプレス	・ダメージを「220」⇒「250」に。 ・気絶値を「150」⇒「200」に。
	弱・中・強　ムーンサルトプレス	投げ判定発生前に存在する被カウンター判定を削除
	弱・中・強・EX ジャイアントパームボンバー	・攻撃判定の持続終了時まで、手首から先のやられ判定を飛び道具無敵に。 ・技中のヒューゴーのやられ判定を変更。 ・ヒットバックを若干増加。 ・飛び道具を消した場合にも攻撃判定が発生するように。
	EXシュートダウン バックブリーカー	・ダメージを「180」⇒「160」に ・下降中の横方向への移動距離を縮小
	弱・中・強・EX　シュートダウン バックブリーカー	コマンドの入力受付時間をほかの同コマンドの技と同様にし、暴発しにくく
	弱・中・強・EX　ウルトラスルー	投げ判定発生前に存在する被カウンター判定を削除
	弱・中・強・EX ミートスカッシャー	投げ判定発生前に存在する被カウンター判定を削除。
	ハンマーマウンテン	初段の攻撃持続終了まで完全無敵に。
ディカープリ	遠距離立ち弱Ⓟ しゃがみ弱Ⓟ	空振り時と連打キャンセル時に、「ラピッドダガー」でキャンセル可能に。
	遠距離立ち中Ⓟ	攻撃発生を「7F」⇒「5F」に。
	しゃがみ強Ⓟ	EXセービング・EXレッドセービング・SCでキャンセル可能に。
	EXサイコスティング	・技中の前進距離を増加 ・相手のガード硬直を「4F」増加し、EXセービングキャンセル⇒前ダッシュ時の硬直差を「－1F」に
	弱・中・強・EX　サイコスティング	無敵時間をそれぞれ「1～5F」⇒「1～8F」に。
	弱・中・強・EX　ラピッドダガー	・最終段1段手前の、ヒット時ののけぞり時間とガード硬直を「4F」増加。 ・連打部分の相手側のガード硬直を増加し、連続ガードになりやすいように
	EXスパイラルアロー	ダメージを「160」⇒「120」に。
	EXスクランブル（弱Ⓚ＋中Ⓚ版）	キャラクターが消えるタイミングと派生技が出せるタイミングを「13F」⇒「7F」に
	EXレイザーエッジスライサー	攻撃判定の持続終了時まで飛び道具無敵に。
	DCM（対地） DCM（対空）	コマンドが重複した際に発動する技の優先順位を「対空＞対地」に。

●Ver.1.03不具合修正リスト（家庭用含む）

キャラクター	技	調整内容
E・本田	弱・中・強・EX　スーパー百貫落とし	2段目が空中ヒット・空中カウンターヒットした場合はクイックスタンディングのみ可能とし、ディレイスタンディングが出来ないように。 ※トレーニングのダミー限定の不具合となります。
ブランカ	シャウトオブアース（対空）	ユン・ヤンにヒットさせると、その後「幻影陣」「星影円舞」を発動しても分身が発生しなくなってしまう現象を修正。
ザンギエフ	EXバニシングフラット	初段のみが地上カウンターヒット・空中ヒット・空中カウンターヒットした場合はクイックスタンディングのみ可能とし、ディレイスタンディングが出来ないように。 ※トレーニングのダミー限定の不具合となります。
バルログ	フライングバルセロナスペシャル	爪部分の相打ち時に相手とバルログが停止してしまう現象を修正。
ルーファス	救世主キック＞中段攻撃	空中ヒット・空中カウンターヒットした場合はクイックスタンディングのみ可能とし、ディレイスタンディングが出来ないように。 ※トレーニングのダミー限定の不具合となります。
エル・フォルテ	トスターダプレス	空中ヒット・空中カウンターヒットした場合はクイックスタンディングのみ可能とし、ディレイスタンディングが出来ないように。 ※トレーニングのダミー限定の不具合となります。
ディージェイ	しゃがみ強Ⓚ	攻撃判定の上部分が空中ヒット・空中カウンターヒットした場合はクイックスタンディングのみ可能とし、ディレイスタンディングが出来ないように。 ※トレーニングのダミー限定の不具合となります。
いぶき	中・強　旋	3段目の追加下段が空中ヒット・空中カウンターヒットした場合はクイックスタンディングのみ可能とし、ディレイスタンディングが出来ないように。 ※トレーニングのダミー限定の不具合となります
	EX　旋	2・3・4段目の追加下段が空中ヒット・空中カウンターヒットした場合はクイックスタンディングのみ可能とし、ディレイスタンディングが出来ないように。 ※トレーニングのダミー限定の不具合となります。
アドン	EXジャガーキック EX空中ジャガーキック	2段目が空中ヒット・空中カウンターヒットした場合はクイックスタンディングのみ可能とし、ディレイスタンディングが出来ないように。 ※トレーニングのダミー限定の不具合となります。
ユン	アピール10	特定のコスチューム使用時に、アピールではなく弱Kが発生していた現象を修正。
殺意リュウ	近距離立ち弱Ⓟ	必殺技/EXセービング/EXレッドセービングでキャンセルが不可能となっていた現象を修正。
狂オシキ鬼	EX赤星地雷拳	初段のみが空中ヒット・空中カウンターヒットした場合はクイックスタンディングのみ可能とし、ディレイスタンディングが出来ないように。 ※トレーニングのダミー限定の不具合となります。
ポイズン	EXウイップオブラブ（最終段）	クイックスタンディングのみ可能とし、ディレイスタンディングが出来ないように。 ※トレーニングのダミー限定の不具合となります。
	弱・中・強　ウイップオブラブ1・2段目 EXウイップオブラブ1～3段目	空中ヒット・空中カウンターヒットした場合はクイックスタンディングのみ可能とし、ディレイスタンディングが出来ないように。 ※トレーニングのダミー限定の不具合となります。

昇龍自動セービングを伝授！
最新テクニック考察

新作が発表され、ますます熱くなってきた「ウルⅣ」。高難度だが身に着ければ実力アップ間違い無しの最新テクニックを紹介するぞ。

昇龍自動セービングを伝授

割り込みや起き上がり時のほか、しゃがみ投げ抜けつぶしにも使われる、昇龍拳などに代表される無敵技は、EXセービングアタックと合わせて使うことでローリスクに切り返すことができるが、ガードされてしまった場合はSCゲージを二つ消費してしまうため、その後の展開に響くことが多々ある。しかし、一部の無敵必殺技に限り、ある一定のタイミングでEXセービングアタックを入力することで「無敵必殺技がヒットした場合はゲージを消費せず、ガードされたときのみEXセービングアタックが出すことができるタイミング」が存在することが判明した。過去のシリーズではセスの昇龍拳やヤンの穿弓腿といった技が該当していたが、今作でも「ガード時は地上判定だが、ヒット時は空中判定となっているフレームを持つ技」に限り可能な模様。

この自動セービング仕込みのテクニックを使うことで、守りの無敵技にゲージを使う必要が無くなるほか、投げと無敵技の二択を仕掛ける際にも自動セービングを活用することができる。猶予時間は短いものの、身に着けることができれば確実に相手へのプレッシャーを増やすことができるだろう。各キャラの自動セービングが可能な無敵必殺技と猶予フレームを右にある表にまとめたので、該当するキャラを使っている人はチェックしておこう。



通常は昇龍拳→EXセービングは入れ込みとなってしまうが、EXセービングをギリギリまで引き付けて入力することで……、



ヒット時にEXセービングが漏れないようになる。ガード時はEXセービングが発動するためローリスクな切り返しが可能だ。

●セービング可能フレーム（※数値は編集部調べ）

キャラ名	技	フレーム
リュウ（猶予1F）	弱昇龍拳	H17Fまで：G18Fまで
	中昇龍拳	
サガット（猶予1F）	弱タイガーアッパーカット	H20Fまで：G21Fまで
	中タイガーアッパーカット	
	強タイガーアッパーカット	
殺意リュウ（猶予1F）	弱昇龍拳	H17Fまで：G18Fまで
	中昇龍拳	
	強昇龍拳	
フェイロン（猶予1F）	弱熾炎脚	H19Fまで：G20Fまで
	中熾炎脚	
	強熾炎脚	
豪鬼（猶予1F）	弱豪昇龍拳	H18Fまで：G19Fまで
ポイズン（猶予3F）	弱キスバイゴッデス	H15Fまで：G18Fまで
	中キスバイゴッデス	H14Fまで：G17Fまで
	強キスバイゴッデス	H21Fまで：G24Fまで

※F＝フレーム、H＝ヒット時、G＝ガード時

突発企画

強者に聞いてみた！ ～ストーム久保編～



横浜のゲームセンター「フリータム横浜」で店員として大会運営にも携わるヒューゴー使い。恐ろしいまでの読みと、勢いのあるプレイスタイルが特徴的なトッププレイヤーだ

「ストーム久保」

本作のヒューゴー

――本作ではなぜヒューゴーを選んだのでしょう？

久保　弱キャラが好きなんです。強キャラ使って勝っても、という感じで。ヒューゴーは弱いといわれているけど、読み合い次第で闘えるキャラです。対戦相手はなんだこれ!? ってなると思います（笑）。

――大会でもすごい連続技を決めていましたね。

久保　ウルトラスルー→EXジャイアントパームボンバー×2→メガトンプレスですね。あれは最大連続技です。560くらい減ります。あとハンマーマウンテンから派生でシュートダウンバックブリーカー（以下シュート）を出すよりも、動作終了後に弱シュート入れた方が威力が上がります。ほかには、地味ですけど大体のキャラにウルトラスルー→中パーム→中シュートが入りますね。殺意リュウと豪鬼と狂オシキ鬼には弱パーム→中シュートがノーゲージ最大でした。ハンマーマウンテン空中ヒット時はメガトンプレスが入りますね。

――起き攻めネタなどはありますか？

久保　モンスターラリアットから微歩きしてボディプレスで裏、ジャンプ強Ⓟで表という起き攻めがありますね。ボディプレスだとガイルのサマーソルトキックにも勝てます。

――ヒューゴーもフレームはやはり重要？

久保　結構考えていたんですけど、最近はやめました（笑）。ジャイアントパームボンバー（以下パーム）を重ねるのにフレームの計算が必要なんですが、それだったらいっそ歩いて近付いて投げと打撃の二択を仕掛けた方が指が疲れないな、と（笑）。

――ヒューゴー対策を教えて下さい

久保　皆ヒューゴー対策ができてないところがあります。反撃関連が特に。しゃがみ強Ⓚなどはガードされると垂直ジャンプ攻撃からフルコンボで反撃できます。あと、ヒューゴーに近付かれて後方ジャンプする人はくえますね。

ヒューゴー　キャラ相性分布

有利	6.0:4.0　アドン、キャミィ、ダン、ディカープリ、ダッドリー、エル・フォルテ、元、ガイ、ハカン、まこと、ヤン 5.5:4.5　バイソン、鬼、さくら、ザンギエフ
五分	5.0:5.0　ヒューゴー
不利	4.5:5.5　ブランカ、フェイロン、ベガ、リュウ、T.ホーク、ユン、C.ヴァイパー、ルーファス、 4.0:6.0　アベル、豪鬼、コーディー、ディージェイ、ダルシム、E.本田、エレナ、殺意リュウ、いぶき、ガイル、ケン、ロレント、バルログ 3.5:6.5　サガット、セス、
無理	3.0:7.0　剛拳、ジュリ、ポイズン、春麗、ローズ

“オメガ”エディション、そしてついに新作が発表!!
家庭用追加情報

家庭用版『ウルIV』にも最新のアップデートが適用された。家庭用版ならではは”オメガ”エディションに注目だ。

アップデート情報まとめ

家庭用版ならではの要素として新たに実装された”オメガ”エディションは、従来のエディションセレクトで選択できる新モード。”オメガ”エディションでは、全キャラクターの大幅な性能変更に加え、ユニークな新技の追加が実施されている。先行入力やコマンド入力の受付幅も変わっているため、今までの『ストIV』シリーズとは大きく異なる感覚でプレイできるのが特徴だ。エンドレスバトルでは、”オメガ”エディションを使ったバトルも楽しめるので、新たな戦いに備えよう。また、”トライアル”が『ウルIV』のキャラクターに対応したものにアップデートされ、練習環境が整備されたほか、最新のアレンジコスチューム”ワイルド”シリーズも配信が開始された。大規模なアップデートを隅々まで楽しもう!

新コスチュームで“ワイルド”に闘え!



アレンジコスチューム”ワイルド”シリーズは、動物をモチーフにしたユニークなものとなっている。カラーリングも派手なので、バトルで目立てること間違い無しだ。



”オメガ”エディションでは、全体的に相手を浮かせる技からの追撃判定が変化しているため、通常技での追撃が入る状況が増えている。新技に目がいきがちだが、それ以外にも注目だ。

超アッパー調整な“オメガ”を楽しもう!



新技の性能はどれも超強力なものばかり。一部の必殺技にも、大幅な強化が施されているため、今までとは全く違ったプレイ感覚を味わえる。トレーニングモードで腕を磨こう!

”オメガ”エディションでは、受け身を取れる技が大幅に増えており、”起き攻め”への持ち込みどころが変化している。ただし、空中追撃判定が緩和されているため、一度攻撃が当たれば大ダメージコンボにつながる状況が多く、決着が付くまでの時間はよりスピーディに感じるはずだ。EX技以上の技でしかキャンセルできない通常技、といった特殊なものもいくつか実装されているので、まずは、使用キャラの連係や連続技のパーツを調べてみよう。

そして……全プレイヤー待望の『ストV』が発表!

現地時間12月6日〜7日に北米で開催されたPlayStation Experienceにて、『ストリートファイターV』が電撃発表された。トレーラーとして公開されたリュウと春麗の躍動感あふれる動画からは、進化が十分にうかがえた。その後のカプコンカップファイナルではさらに作品に踏み込んだ紹介が行なわれ、新必殺技や新システムをうかがわせるシーンなども公開。PVでは、壁が壊れるギミックや打ち上げての空中コンボ、ガードクラッシュらしき動作などが入っており、新世代ストリートファイターの息吹を感じさせた。PVの最後ではシリーズでおなじみのナッシュもチラリと登場し、完全新作として熱い期待を集めている。なお、発表されているプラットフォームはPlayStation4およびPC。みんなでアーケードでの登場を願おう!!

ナッシュ、ついに参戦!?



カプコンカップで公開された新PVでは、『ストリートファイターZERO』シリーズに登場したナッシュも登場した。続報を待て!

プレイフィールの変化は?



進化を遂げたグラフィック

家庭用キャラが参戦する新バージョン情報をお届け!

2015年1月に予定されている、アーケード版『P4U2』のバージョンアップ。ユーザーに初披露されたロケテスト時のレポートや開発陣インタビュー、重要変更点などの情報をお送りしていこう!

ペルソナ4 ジ・アルティマックス ウルトラスープレックスホールド
■メーカー：アトラス、アークシステムワークス
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー+4ボタン
■稼働日：2015年1月稼働予定
■使用基板：NESiCAxLive(TAITO Type X2)
■ネットワークシステム：NESYS

待望の新バージョン、稼働間近!

『P4U2 Ver.2.00』ロケテストリポート

新キャラ参戦にバランス調整!『P4U2』ファンが多く駆けつけたロケテストの様子をリポート!

新キャラ、アーケードデビュー!

2014年11月21日から24日までの四日間、東京、埼玉、愛知、大阪の4都市にて、2015年1月稼働予定の『P4U2 Ver.2.00』のロケテストが実施された。新バージョンではコンシューマ版『P4U2』にて登場した新キャラの参戦と、ゲームシステムやバランス調整も入り、大幅調整の見通し。家庭用からアーケードに初参戦するのは、久慈川りせ、マリー、天田乾&コロマル、足立透、マーガレットの5人。今まで家庭用でこの5名をメインとしていたプレイヤーにとっては、待望のアーケード参戦とあって喜びの声が多く聞こえたぞ。

変更点については、ロケテスト開始前から一部がメーカー公式サイトにて公表された。内容はユーザーが気付きにくい部分をメインに掲載されており、ロケテスト当日は変更点を試して感触を確認するプレイヤーが多く見られた。発表されていた中で、一番大きな内容となるのはシャドウタイプキャラクターの見直し。多くのユーザーから「シャドウタイプキャラで遊びたい」といった声があったようで、従来の上級者向け性能から、扱いやすい性能になるようだ。ほかに目立った変更点としては、ボコスカアタックのスキの軽減や、連打コンボのゲージ増加ボーナス付与のタイミング変更が挙げられる。ボコスカアタックはガードポイントのある中段攻撃で、これまではガードされたときには手痛い反撃を受けてしまうため気軽に使うことができなかったが、新バージョンではこのリスクが軽減されることとなる。併せて、ボコスカラッシュはボタン押しっぱなしにも対応。連打部分もカンタンになっているので、ボコスカアタックの出番は増えそうだぞ。連打コンボはスキルまでつないだときにゲージ増加ボーナスの恩恵が受けられるようになる。コンボを決めるときには、ゲージ増加を狙うか、高火力を目指すか、などの目的別のレシピ選択が重要になってくるだろう。また、現地では公表されていない部分の変更点もユーザーたちにより次々に発見され、持ちキャラの新挙動などに一喜一憂していたぞ。多くのファンを持っているタイトルだけに、ユーザーたちの新バージョンへの期待は大きいようだ。


家庭用キャラがアーケードでも選択可能に!一挙に5人も追加され、『P4U2』のプレイアブルキャラも賑やかになってきた。


秋葉原会場は筐体が横並び配置。友人同士で声をかけ合いつつ新バージョンの感触を楽しむプレイヤーの姿も見られた。


秋葉原会場に訪れた井口屋タクミ氏(写真左)と小野夢紀氏(写真右)。メディアの取材に応じ、ロケテストの様子を視察していた。

シャドウタイプの大幅変更

新バージョンではシャドウタイプに大幅な変更が施される。注目はバーストゲージの実装。これにより、防御面ではリバーサルバーストが使用可能となる。攻撃面ではシャドウ暴走がバーストゲージを消費しての発動となるようだ。使用感としてはノーマルタイプのワンモアバーストやマックスバーストに似た使い方ともいえる。従来よりも扱いやすくなる方向性のようだぞ。


バースト実装に合わせ、基本攻撃力や体力量のほか、SPケージ増加量にも見直しが入る。今までは使用率の高くなかったシャトウタイプだが、今回は興味を持つプレイヤーも増えそうだ。


リハーサルハーストとキャンセルシャドウ暴走はハーストケージ全消費、生暴走は3分の2ほどの消費。シャドウ暴走継続時間は、発動時に保持しているSPゲージ量に比例するようだ。

ロケテ補足 そのほかの変更点に、バットステータスの"混乱"に変更か加わるというものかある。キャラの動きやコマントは左右逆になるか、左右どちらにレバーを入れてもガードは可能となる模様だ。また、プレイヤーズギルドは新キャラの項目が増加。ソロプレイヤーにもゲーム内の"勲章"が付与されるチャンスが出来るなど、追加要素は盛りだくさんだ。

アーク開発陣&ソウジ氏インタビュー

『P4U2』開発陣の小野氏&井口屋氏と、オフィシャル全国大会準優勝の「ソウジ」氏による対談インタビューを掲載!

可能性を摘む変更を少なくし、新しくできることを増やせるようにしました。 ——小野

——新Ver.のゲーム性のコンセプトを教えて下さい。

小野 今回のバージョンアップは家庭用の発売から三カ月しかたっていないという面があります。なので今までできたことをできなくする変更を少なくし、新しくできることを増やすようにしています。

——ソウジさんは触ってみた感じどうでした?

ソウジ そうですね、触ったキャラでは今までやっていたことはできるなと感じました。この方向性は全キャラなんですかね? 新キャラだけじゃなく?

小野 その方向性で制作しています。全体的にキャラクター選択の幅を増やしているので、色んなキャラを触ってみて欲しいですね。

——シャドウタイプの変更がその一環でしょうか?

小野 シャドウタイプはそうなります。原作が好きなユーザーからの「シャドウを使いたい」という声をいただいたこともあり、シャドウタイプ全体を気軽に使えるようにしています。もちろん、ゲームをやり込んでいる人でも新しい感覚で楽しんでもらえるように考慮しています。

井口屋 やっぱり「シャドウは使いたいけど難しい」って声が多かったんです。そこでコンボカット



が可能となる、分かりやすい使いやすさのバーストをできるようにしました。

ソウジ シャドウは基本攻撃力や被ダメージ時のSPゲージ増加量の変更が気になるところです。シャドウ暴走コンボの難度は格段に下がりましたね。今まではバーストを対策したコンボが必須だったけど、次は暴走中コンボはすべてバースト不可能になったのでいろんなキャラが使いやすくなっていると思います。

——各キャラのバランス調整で一番気を使っている点はありますか?

小野 あんまり……無いです(笑)。バランスは使用キャラや人によって違ってきますし、これからユーザーさんが攻略を進めていくゲームのキャラバランスを完全に調整するってのは難しいです。ただ、キャラごとの強みはちゃんと付けてあげられたと思っています。

新要素で、はしゃいじゃいましたね(笑)。 ——ソウジ

——分かりやすいコンボルートが備えてあるんですよね?

小野 そうですね。自由度が高いとキャラを動かすだけでも大変なので、攻撃が当たったときにコンボルートが必ず用意されてればいいなと。ある程度のキャラにはコンボルートを作ったので、"あまりダメージが与えられない"といったことは無いと思います。例えばクマは立ち回り重視のキャラなので制限を加えているんですが、何度か足払いを使った場合、追撃ができるようになっています。

ソウジ ロケテストの時はクマ使い同士で情報交換してたんですが、今回はアイテムを蹴飛ばせる新要素もあってはしゃいじゃいましたね(笑)。一部アイテムが壊されるようにはなったけど、これが新しい立ち回りの武器になるかもです。遊び心もあっていいキャラですね(笑)。コンボ面は今までのコンボはできるし、足払いは使った回数を覚えながら戦闘ったりと、すごく面白いと思います。



大きな大会はやりたいと思っています。 ——井口屋

——新Ver.での大型大会は予定されていますか?

井口屋 多くのユーザーさんが付いてくれているので、大きな大会はやりたいと思っています。しかしながら具体的な話をできる段階ではなく、水面下では動いていますので新バージョンを楽しみながらお待ちいただければと思います。

ソウジ 大型大会があったらまた参加したいですね! 今度はチーム戦があったらうれしいです。シリーズを重ねているゲームなので、そろそろ3on3をやってもいいんじゃないかなと……。ということでよろしければ……(笑)。

井口屋 チーム戦もやりたいですね。うまく都合があえばチーム戦を考えたいと思います。

——最後に『P4U2』シリーズファンに一言メッセージをお願いします。

井口屋 家庭用から新キャラ移植と共に全キャラの調整やシステムの見直しに力を入れました。今度はゲームセンターで楽しんでください。

小野 どのキャラにも愛情を注いで作りました。このゲームが好きな人がもっと楽しんでもらえたら幸いです。

ソウジ バージョンアップではあるけど、新作に近い気分で触れると思います。次はゲームセンターで楽しんでゲームやろうぜ!

立ちAの性能変更

各キャラの立ちAには性能に応じたダメージ補正が設定される模様。発生が早く割り込み能力の高いタイプには相応の始動補正が設定。けん制用途で小刻みに扱えないタイプや、リーチや発生に優れないタイプは、その分始動補正に恵まれる、といった具合だ。各キャラの立ちAの性能格差が狭まることで、今までと違った戦略性が期待できそうだ。



鳴上の立ちAは発生が早く、割り込みなどの防御面でも活躍する性能。美鶴の立ちAはリーチが長く、けん制能力にかなり優れているタイプ。用途によって始動補正が設定されることとなる。



雪子の立ちAは攻撃範囲は広いものの、発生が遅め。とっさの反撃にも苦労する場面が少なからずあるものの、その分ここからのコンボ火力が期待できれば使用感はグッと向上しそうだ。

プレイヤー補足 井口屋氏曰く、クマのアイテムの色が1P側と2P側で変わった点について、これはあーくれぼの決勝のクマ同キャラ戦を見て"変えないとマズイな……"と思ったのがきっかけとのこと。小野氏は「ロケテストに参加してくれたユーザーさんたちにお礼を言いたいです」と語っていたぞ。

家庭用から5人の新キャラが参戦！

アーケードに参戦する5人はこのキャラたち！　家庭用からの変更点を踏まえつつ、性能を紹介していくぞ。



久慈川りせ

準スピードタイプのアイドル！

みんなのアイドル、りせちーがアーケードに登場。アイドルらしく、マイクスタンドを武器に参戦する[illegible]りせは複数の設置系オプションを有しており、[illegible]とDのペルソナ攻撃は飛び道具攻撃となっている。特にD攻撃はりせの特徴的な個性の一つ。D攻撃を相手にヒットさせると相手がアナライズ状態となり、効果時間中は、りせの一部のスキルの性能が変化する効果があるのだ。これらの飛び道具の多くは、主にコンボやセットプレイ時に活躍する。りせ本体は動きが素速く小回りの効く通常技が多いので、立ち回りは本体行動をメインにに考えるといいだろう。

次に家庭用からの主な変更点を見ていこう。しゃがみBは2段目の攻撃発生まで頭無敵に。純粋に対空性能の信頼度が増す、うれしい強化だ。相手の攻撃を跳ね返す防御的な技のテトラカーンとマカラカーンは、硬直減と一部無敵が付与。家庭用ではあまり使用される機会が多くなかったスキルだが、この変更により出番が増えるか？　B版ROCK☆YOUは、発生する音符の移動後の停滞位置がボタンホールドにより変化するように。二つの音符が垂直に並んで停止する形と、水平に並んで停止する形の2パターンを選べるようになるぞ。起き攻めやセットプレイでは新たな研究要素となるだろう。



[illegible]にタイムアップにならないように。

天田乾&コロマル

新生天田のメディラマに注目

天田＆コロマルは家庭用で尖っていた部分がマイルドになった代わりにより使いやすい調整となっている。コロマルの⬇＋Cがガードされた際にコロマルが後方に大きくバク転するモーションが追加され、一定時間コロマルが動けない時間が発生するようになったことに注意。このすき間を天田がいかにうまく埋めるかが今作のカギとなりそうだ。

天田の新要素のメディラマに攻撃判定が付与された点には注目したい。発生から数フレーム後に[illegible]だろう。密着時の攻めに使うのも面白そうだ。また、共通の変更点の連打コンボの3段目から足払いへと派生することが可能になったことで、立ちA始動の連続技を入れる機会が増えている。また画面端で連打コンボの3段目を空中ヒットさせた際に壁バウンドを誘発させることができ、新しいコンボパーツとして使えるだろう。コロマルに関してはDボタンを入力するとバク転モーションを取るようになりその後Dボタンを押し続けることで退避するように変更された。これにより意図しないコロマル退避が無くなったほか、バク転の無敵を利用して相手の攻撃からコロマルを守ることもできる。SB斬・白狼抜刀牙が、凄まじい速さで突進するようになっているのも注目の強化点だ。



S[illegible]・白[illegible]刀[illegible]

足立 透

より強化された固めとジャンプC

足立において最大の変更点は共通システムの「C攻撃が攻撃発生までペルソナが無敵になった」という点。メインけん制が立ちCとジャンプCの足立はこの変更点の恩恵が大きく、ジャンプCは今まで以上に落とされづらくなり、立ちCはけん制としてより強力になっている。通常技では立ちBが若干前進するようになっており、固めや連続技に使いやすくなった。スキル技に関しては、ビビったぁ？から各種スキル技への派生が追加されており、ビビったぁ？→大人しくしてな！→メギドラといった下段→投げの連係やビビったぁ？→逆ギレといった下段→中段→下段の連係が可能に。さらに大人しくしてな！後は使用していないCやDのペルソナ攻撃を出すこともでき、固めのバリエーションが大幅に増えている。SB大人しくしてな！も移動が速くなっているためビビったぁ？→SB大人しくしてな！→ウザいんだよ！！という連続技も可能になった。SPスキルではマガツマンダラ後のバッドステータスにも大きな変更が加わっている。家庭用で猛威を奮った激昂が削除された代わりに、SPスキルを決めた際は二つのバッドステータスが付与されるようになった。そのほか、通常投げからSPスキルでの追撃ができるようになり、まとまったダメージが奪えるようになったのもうれしい変更点だ。



[illegible]めのバリエーションが大幅に[illegible]

キャラクター補足　りせちー・オンステージは演出中にタイムアップにはならないが、タイムカウントは進んでいる。演出中に残り1カウントになった場合にタイムカウントがストップする仕組みのようだ



マリー

マーガレット

天候を操るツンデレポエマー

マリーの武器は肩から下げているカバン。スキルはカバンでの殴打攻撃に加えて、カバンからさまざまなオプションを取り出してのコミカルな技。そして彼女の一番の特徴は、ステージに設定される天候だ。天候の種類は晴れ、曇り、雨、雪の四つ。各天候はマリーの体力やSPゲージに影響を与えたり、スキルの性能を強化するなどの影響が与えられるのだ。

新バージョンでの変更点。設置系飛び道具の踊レ、堕天使達と虚ろな憂いの記憶の発生が早くなり、立ち回りで使いやすくなっている。立ちCはリーチが増加しているので、中間距離での制圧や、立ちCからのダッシュキャンセルを利用した攻めも面白くなりそうだぞ。天候を変化させる効果のあるSPスキル、ばかきらいさいあくさいてーは攻撃力が低下しているため、任意の天候に変化させてから闘いを有利に運ぶ戦略性に注目したい。



[illegible]から連続ヒット[illegible]し、そこから[illegible]の追[illegible]



[illegible]ている。

大味な攻撃を多くそろえた、攻撃手段が豊富なお姉さま!

攻撃手段が豊富なマーガレット。メインウェポンは手にした本で、通常技からスキルまで大振りな行動が多いのが特徴。覚醒SPスキルの八艘跳びはコンボヒット数が0か8の倍数のときに攻撃力が飛躍的にアップする、という面白い特性を持っている。変更点を紹介。覚醒SPスキルのメディアラハンは相手の打撃攻撃を耐えられるようになり、耐えた分だけ回復量が増加するようになった。足払いはボタンホールドで攻撃発生を遅らせることが可能に。マーガレットの攻撃は大味なため、攻撃をガードさせた後のラッシュの最中にクイックエスケープで暴れられると今までは対処が困難だったが、新バージョンではそのクイックエスケープ暴れを読んだときには足払いを待機させて、移動を見てから反撃を狙えるようになるぞ。



足払いは[illegible]方[illegible]も判定[illegible]ある。クイックエ[illegible]で後[illegible]回られても反[illegible]き[illegible]。



[illegible]ハンド[illegible]攻撃発生まで[illegible]が無敵[illegible]置きけん制[illegible]して効[illegible]を発揮[illegible]るぞ。

コイチ　プレイインプレッション

家庭用追加キャラがついにゲーセンで使えるなんて!

ロケテの感想はこれに尽きます。追加キャラが5キャラも増えるだけでこれだけわくわくするゲームも珍しいです。ロケテでは持ちキャラであるアイギスと追加キャラクターのマリーをメインにプレイしました。旧キャラは新要素が多数加わって今まで以上に幅広い動きができるようになっています。追加キャラクターは家庭用で使われなかった技や強すぎた技のバランス調整がうまく施されており、全体的に使いやすくなっている印象を受けました。個人的なオススメキャラクターはマリーとマーガレットですね。追加キャラクターに関しては家庭用で練習してきたことがそのまま反映できるような調整になっており、家庭用からゲームセンターデビューする人にも遊びやすくなってます。今の内に家庭用でこっそり練習して、リリースと同時にゲームセンターで旧キャラ使いたちの度肝を抜いてやりましょう!

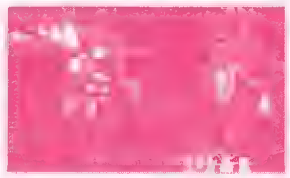


家庭用追加キャラクターは面白さはそのままに、使いやすいようにバランス調整か施されている。コソ練するなら今の内だ!

H.H　プレイインプレッション

現役プレイヤーの"チカラ"を見せる時……

家庭用ではりせ、マリー、マーガレットを使ってました。初出の時から思ったんですが、新キャラたちもドット絵が作り込まれている感がしてスゴイんですよ。全部のモーションにちゃんとキャラの雰囲気もあって、ガチャガチャ動かしてるだけでも飽きない魅力があります。あと一撃必殺技の演出とかもサイコーですね! それがゲーセンの大画面で動かせるってなっただけでもうれしいものです。バトル的な面では、全体的にガラッと変わるようなので新しいゲームをやる気持ちでプレイできたら、といったところ。ボコスカや立ちAといった基本的なところから見直してみたいですね。あと気になっているのが、バーストも実装されて取っ付きやすくなったシャドウタイプ。シャドウ暴走コンボは間違い無く面白い要素だと思うので、現役プレイヤーの"チカラ"で開発していってみたいですね……。



マリーは設置系オプションが強化されたようで、自分の好みの方向にイメージチェンジしてきてくれたんだとうれしくなってます(笑)

キャラクター補足　マーガレットのメディアラハンは投げには弱いので注意したい。またゴッドハンドはカウンターヒットでバウンドして追撃可能となるので、立ち回りから突然の大ダメージも狙えそうだぞ

好評稼働中の『ブレイブルー』新バージョン。最新攻略をお届け!

全国のゲーセンにて盛り上がりを見せる『BBCP』。今回は強豪プレイヤーによる攻略情報や、対戦シーンの現状についての座談会を掲載!

BLAZBLUE CHRONOPHANTASMA Ver2.0
■メーカー ：アークシステムワークス
■ジャンル ：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発売日 ：2014年1月9日（稼働中）
■使用基板：NESiCA×Live

表記について 記事内では、以下の略称、記号を使用しています

●コンボ・動作の表記について
Ⓒ キャンセル
Ⓙ ジャンプキャンセル
Ⓡ ラピッドキャンセル
【 】 リボルバーアクションでのつなぎ

●技表の略称
特：特殊技 必：必殺技
超：ディストーションドライブ

「どぐら氏」に聞く! ν-No.13-最新攻略

現在対戦シーンにおいて最強キャラと噂されるν-No.13-。公式全国大会覇者「どぐら」氏による、上級者視点からのν攻略を紹介していこう。

ARC2014覇者 「どぐら」



前Ver.ではアズラエルを使用し、アーク公式全国大会"あーくれぼ2014"を制した「どぐら」氏。本作ではνをメインキャラに選択し、あっという間にキャラ別段位のトップクラスランカーとなっている。近距離肉弾戦型のアズラエルから一転、遠距離特化型のνを選ぶこととなった経緯については以下のように語っている。「今作のアズラエルがいまいちと感じていて、ほかにいいキャラ居ないかなーと思っていたところ、νの対戦動画を見てこれだ!!となりました。普段ならラグナ辺たりを使っているところだったんですが、今回は自分の使わなさそうなキャラを使いたいなと思っていたのもνを選択した理由の一つです」

νの基本はリスク排除から

どぐら氏「まずはできる限り立ち回りからリスクを負わないようには心掛けています。遠距離特化型キャラなので、ちゃんと使うとなるとリスク排除が基本ですね。相手の行動を読んで出すD攻撃（以下、サマナー）も強いんですが、それだとνの強みを最大限引き出せないかなと。なのでサマナーを打つときも、できるだけグラビティシード（以下、重力）からサマナーを撃つようにしています」

前Ver.ではアズラエルで近距離戦をしていた分、νを使うのであれば徹底したリスク排除を中心とした闘い方を重視しているとのこと。しかし、νは殴り合い部分も強いのだという。サマナーに当たらないように慎重に近付いてくる相手に対しては、殴り合いになりそうなタイミングを先に気付いて対処に移ることができる。あと一回読み負けたら触られるといったシーンでは、相手の機先を制するようなダッシュ→しゃがみBが機能するのだ。



立ち回りの重力は中距離を制圧できるB重力 相手の接近を阻めるので、立ちDや➡＋Dを空振ってもリスクが少なくなる。

リスク・リターンの考え方

どぐら氏「リスク低減を基本方針にしてはいますが、それだとやっぱり攻撃面でジリ貧になることが多いです。リスクのある技の振り方をすれば見込めるリターンも増えるけど、それだと基本方針から逸れるし……という葛藤に最初は悩まされました。結果的に、空中サマナー関連をうまく使えばリスクがほぼ無くリターンが付いてくるのでこれかな、と思ってます。それでもリターン差が出る相手の時は、起き攻めでハイリターンを狙うなり、対空をがんばるなりで差を埋めるといった感じです」とのこと。地上サマナーは足を止めながら撃つこととなるが、空中バックステップ→各種サマナーは後方に移動しながら撃てるのが強みと語る。空中サマナーはヒット時にはダウンは奪えるものの、直接的な火力に結びつけるのは難しい。しかしその分、足を止めて撃つ地上サマナーと異なり、相手の前進行動にもろにリスクを負うことが少ないのだ。



現在はテイガー戦が1、2を争うほどキツイとのこと。B版スレッジハンマーを用いた前進を阻むのに苦労しているようだ。

どぐら氏オススメコンボ

1. （空中の相手に）ジャンプ→【⬇＋D・D→D・D→➡＋D・D】Ⓙ【⬇＋D・D→D・D→➡＋D・D】Ⓒクレセントセイバー
2. 【しゃがみB→⬈＋C】Ⓒスパイクチェイサー（C派生）→Aグラビティシード→【立ちC→➡＋C】Ⓒシックルストーム（タメ版）→ダッシュ立ちD・DⒸシックルストーム（C派生）→⬈＋CⒸシックルストーム→Bグラヴィティシード ダメージ:3350程度
3. スープラレイジ→【➡＋D・D→⬇＋D・D】→空中ダッシュ→ジャンプCⒸ空中スープラレイジ→着地→Bグラビティシード→【⬇＋D・D→➡＋D・D→⬇＋D・D】→（コンボ1）
4. シックルストーム（C派生）→Cグラビティシード→【立ちB→➡＋A→立ちC→➡＋C】Ⓒシックルストーム（タメ版）→ダッシュ→【⬅＋D・D→➡＋D・D→⬇＋D・D】→（コンボ1）

[illegible]

ν-No.13-補足 ジャンプD・Dには下方向へのたたき付け効果がある。これを意識しておけばとっさの空中コンボでもサマナーの選択がやりやすいぞ。また、クレセントセイバーでダウンを奪うときは高めの相手に当てるようにすればヒット後の有利時間を延ばすことができる。



遠距離戦を打ち崩せ！ ν-No.13-クラッシュ

鉄壁に見えるνの遠距離戦も、対策可能な個所は存在する。重要なポイントをおさえて対策を練り、立ち回りを切り崩していこう。

近距離戦への持ち込み方

νへの基本的な接近方法は、ダッシュジャンプ、地上ダッシュ、突進技の三つ。横に長い空中攻撃を持つキャラならダッシュジャンプを何度か通せば、"あと一回で触れる"といった読み合いができる距離になる。ν戦ではこの距離まで近付くのが最初の目標だ。ν側はこの距離を一番嫌い、空中バックステップ→各種サマナーや、地上ダッシュ→しゃがみBといった行動に出やすい。ここでのνの行動をつぶせるように動くのが一番効率のいい接近方法となるぞ。空中バックステップには地上ダッシュから頭属性無敵技で対空。地上ダッシュ→しゃがみBを読んだらリーチの長い技や持続の長い攻撃を置いて迎撃しよう。また、突進攻撃を持つキャラであれば、立ちDを撃たれないのを読んで使用できれば一気に間合いを詰めることができる。ジャンプ防止の➡＋Dや、遠距離での⬅＋Dに対しては突進技でリスクを与えよう。



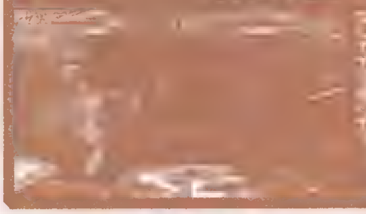
やけくそ気味な地上ガンダッシュをしていても勝率は安定はしない。立ちDをくらったら振り出しに戻るので効率が悪いぞ。



空中バックステップ→各種サマナーには空中ダッシュ攻撃もアリただし早めに攻撃する必要があるので勝負の行動となる。

受け身のPOINT

空中コンボからのジャンプD・D→タメ版クレセントセイバーでの起き攻めには寝っぱなしで対応。この後は強力な飛び道具を重ねられることは少ないぞ。起き上がった後は立ちDや⬅＋Dを狙われるので、起き上がりタイミングをズラして少しでもν側を迷わせよう。前転起き上がりやその場起き上がりが通ると一気に接近のチャンスとなるが、前ページのコンボ4を狙われるリスク[illegible]



クレセントセイバーは寝っぱ[illegible]

ソードサマナーガード方法

まずは主要サマナーとシックルストームの発生フレームと要点をチェック。下記に一覧にしたので参照してほしい。対戦中、立ちDをガードしたときはν本体のモーションを見てガードするのを心がけよう。⬅＋Dは発生25フレームと単独中段としてみれば遅めなので、落ち着いてνのモーションを見ればいきなり崩される心配は減少するぞ。⬅＋Dをガードした後は、基本的には中段は来ないのでしゃがみガードに切替え。再度立ちDをガードしたら⬅＋Dの可能性があるのでνのモーションに注意しよう。

立ちD	発生 15F
⬅＋D	発生 25F
シックルストーム	発生 17F
[illegible]	発生 24F

※立ちD・D→⬅＋Dは最速入力でも1フレームのすき間がある。
※各種D攻撃はかなり遅めのつなぎが可能
※立ちD・D→⬅＋D・Dは一回のリボルバーアクションで二往復まで可能

ガード方法を確認！



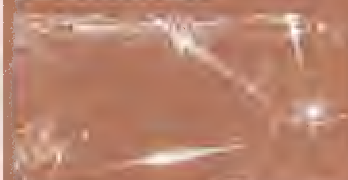
立ちDをガード！ モーションに集中して立ちガードを意識



このモーションが見えたら立ちガード。余計なダメージを回避しよう。

割り込みのPOINT

立ちD・Dからの⬅＋Dやシックルストーム（C派生）は基本的に連続ガードにならないので、飛び道具無敵のある突進攻撃などで割り込みを狙える。ラグナはカーネージシザー、テイガーならB版スレッジハンマー、ライチの緑一色などが有効だ。アクトパルサーは移動後に長めのカウンターやられ判定があるため、νはほぼ必ず動作後半を打撃でキャンセルする。これに対してはリーチが長く発生の早い攻撃を合わせられると効果的だぞ。



⬅＋Dに無敵技で割り込み。リスクを与えていこう。

ガード不能連係対処法

オーバードライブ中のカラミティソードはすべて中段の多段攻撃。通常攻撃キャンセルで発動し、ラピッドキャンセルからν本体の下段攻撃を合わせることでガードが困難な連係となる。これには、カラミティソード発動を確認した後にとれる対策か二つ存在する。一つはカウンターアサルト。ラピッドキャンセル前にνを攻撃してしまおう。もう一つはオーバードライブ発動。カラミティソードをやり過ごせるので最大反撃を狙えるぞ。



[illegible]



オー[illegible]ドライブ発動！　無敵時間でカラミティ[illegible]そう。ここから最大反撃をたたき込んでおしおきだ！

ν-No.13-補足　「とぐら」氏曰く、ν本体を見てガードするプレイヤーには⬅＋D→ノーキャンセル→⬅＋Dや、立ちD→キャンセル→シックルストーム（C派生）といった行動かヒットしやすいとのこと。これらのアクセントに加え、アクトパルサーを交ぜられると全部に対応するのはどんなプレイヤーでも厳しい。ある程度崩されてしまうのは覚悟しておこう。

教えて！ ソウジ先生！

『BLAZBLUE』稼働初期からアラクネ使いとして数々のタイトルを総なめにし、もはや“レジェンド”と呼べる「ソウジ」。今回は彼にアラクネを教えてもらおう。



皆さんこんにちは。本ページの担当ライターJOKERです。最近のアラクネって難しくない？　っていうか難しいよね。そんなこと言ってたらいろいろな人に“浅くない？”と煽られたので、今回は最強の男「ソウジ」を呼び出して助けてもらうことにしました！　これが“深い”攻略記事だ!!

自信満々に「ソウジ」を呼び出したはいいが、彼の使用キャラはヴァルケンハインに完全に変わっていた！　そこで、超強豪アラクネ使い「ふも」にも話を聞いたぞ！



大体何を言っているか分からないアラクネ。相手からすると何をされてるかもよく分からないのが彼の魅力の一つだ。

LECTURE1 通常時の立ち回りを構築しよう！

“烙印”という強烈なシステムを持つためか、通常時が貧弱なのはいつも通りのアラクネ。ただし、今バージョンではパーミュテーション,n,rが大幅に強化。各種D攻撃の烙印回収量が減少している中、この技はヒット時に烙印を40%（ガードされていても20%）回収できる上、空中版は硬直が短くなっている。各種飛び道具を軸にした、いわゆる“シューティング”が得意なキャラクターに対してはさすがに振りにくいが、それ以外のキャラクターにはかなり強力に機能するので、豊富な各種空中行動に組み合わせてバラ撒いていくといいぞ。

また、各種D攻撃の烙印回収量が低下してしまった点は、連続技の構成を変えることで対処していこう。連続技の内容によっては、過去作以上に烙印ゲージを回収することも可能だ。基本的に通常時は空中戦をメインに立ち回り、烙印ゲージをためるためのワンチャンスを狙い続けるというのはいつも通りなので、“空中版パーミュテーション,n,r”と“新しい連続技”が本作におけるアラクネ通常時のキーワードになる。



けん制に連続技にと大活躍のパーミュテーション,n,r。この技を相手の鼻先に落とし、引っかけるようなイメージで使おう。

COMBO 通常時

1. （画面中央・体力50%以下オーバードライブ限定）【立ちA×1～3→➡+B】Ⓙ▶ジャンプ➡+D～着地～ジャンプ➡+CⒿ▶ジャンプ➡+C→キャンセルオーバードライブ→y,トゥーダッシュ（➡+CD入力で蟲を召喚）→Bパーミュテーション,n,r→立ちD
2. （画面端）【➡+A→しゃがみB→しゃがみC→➡+D】Ⓙ▶（➡方向）ジャンプD～着地～【立ちD→しゃがみD】～ジャンプ～ジャンプ➡+CⒿ▶【ジャンプC→ジャンプ⬇+B】→➡+D→➡+B

こちらも烙印ゲージを100%回収する連続技。

●1は残り体力が限定されるODを使用するが、発生の早い立ちAからヒートゲージを使わず烙印までいけるので役に立つ瞬間は多いはずだ。

●2は画面端で有利な状況を作りつつ起き攻めを仕掛けられる。ここから一気に仕留めよう。

LECTURE2 烙印時の立ち回りに変化を与えよう！

圧倒的な物量、見えない崩し、致命傷につながるコンボダメージとまさに地獄のような烙印状態だったが、本作ではそのすべてが大きく弱体化している。烙印ゲージの減少が大きくなったことで物量（＝持続時間）は低下し、崩しも“見えない中段”の昇りジャンプCが極端にしゃがみ状態の大きいキャラにしかヒットしなくなってしまった。A蟲、B蟲が偶発的にヒットしたときもコンボ時間がFASTに変更されているため、長い連続技にはいけず、まとまったダメージは見込めないので、烙印状態に対する考え方は旧作から大きく変えないといけない。烙印一回で殺し切りor致命傷を狙うのではなく、小刻みにダメージを稼ぎつつ、蟲を生かして有利な状況を常に作り続けることを意識し、烙印終了時には次の烙印にスムーズに移行できるよう烙印ゲージの回収＆事後状況をシチュエーションごとに最適化できるよう徹底しよう。烙印状態からの連続技で烙印ゲージを50%回収し、ゼロベクトルやパーミュテーション,n,rをバラ撒き再烙印のプレッシャーを与えていくぞ。



烙印中の崩しで注目したいのがC蟲のガードクラッシュ効果。相手の表裏をウロついて、バリアガードしにくい状況を作ろう。

COMBO 烙印時

1. C蟲（ガードクラッシュ）→➡+C・C・⬇+C（D蟲を召喚しておく）→ジャンプ→y,トゥーダッシュ（➡+C、D入力で蟲を召喚）→着地（C蟲、D蟲ヒット）→➡+DⒿ▶空中Bパーミュテーション,n,r→➡+A→立ちD
2. （D蟲の下りをガードさせている状態から）昇りジャンプB→着地→【ジャンプA→ジャンプ➡+C】Ⓙ▶【ジャンプC→ジャンプ⬇+A】→➡+DⒿ▶空中Cパーミュテーション,n,r

●[illegible]
ッシュさせることで、始動補正のいい状態で連続技を入れられるの[illegible]

●2は、烙印ゲージが尽きたときに見えない中段から烙印ゲージを回収しておくための連続技だ。

アラクネ補足 過去作ではヒット時に一撃で烙印状態にする効果のあったfマルgだが、本作では出現する蟲1匹ごとに烙印ゲージの回収量が設定された すべての蟲がヒットするとちょうど100%たまるようになっており、やられ状態が縦に薄いジンやイザヨイにはすべてヒットしない場合もある。“fマルg＝一発烙印”が確定ではないことに注意しよう。

強キャラクラッシュ!!

νに次いで強いのではないかと噂されているバングとヴァルケンハイン。各々の強いポイントをフレームを交えて解説し、対策の行動例を挙げて攻略していくぞ。



シシガミ＝バング

基本的にスタンダードな性能で、攻撃判定やコンボ火力の強化で評価を伸ばした本作のバング。防御手段の一つである各種D攻撃のガードポイントと、立ち回りでやっかいな釘を対策していこう。

ガードポイントを克服!

バングのD攻撃にはガードポイント（以下、GP）が存在し、相手の攻撃を受け止めた際には転移攻撃にも派生可能。各種D攻撃にはそれぞれに受け止められる攻撃の種類とGP発生フレームが設定されているので、地上D攻撃の特性を覚えておこう。

- 立ちD：GP発生4フレーム。上段＆下段GP。
- ➡＋D：GP発生1フレーム。上段＆下段GP。
- しゃがみD：GP発生7フレーム。上段＆中段GP。

➡＋Dは入力直後からGPが発生するので、割り込みや起き上がり時に用いられることが多い。そのため起き攻め時は、➡＋Dを潰せる中段攻撃を重ねるのが有効だ。上段や下段を重ねる際はリボルバーアクションで遅めの攻撃をつないでおけば、GP後のバングの攻撃をつぶすこともできるぞ。



バングはバックステップが長いため、起き上がりに大振りな技を重ねてもリスクは少ない。➡＋Dを潰せる大技を狙うのもアリ。

立ち回りでの釘を対策!

D版バング流手裏剣術（以下、釘）は攻撃範囲が広く持続が長いので、投げられるだけで不利状況に陥りやすい。釘を基点としたバングの前進を防ぐためには、釘の射線に入らない位置取りが肝心となる。バングのジャンプが見えたら後出しで飛び、D釘を確認してから空中ダッシュで跳び越えたり、高空での空中ガードでやりすごせば不利な状況に陥ることが少なくなるぞ。使用限度のある釘を無駄撃ちさせて、試合展開を有利に運んでいこう。



バングのジャンプを見てから地上ダッシュで潜るのも有効　後ろから対空を狙おう



この後のジャンプDでの対空すらしには空中投げを狙う　決まればリターンが大きいぞ



ヴァルケンハイン＝R＝ヘルシング

攻め特化性能となる狼に変身し、高速で中下段攻撃を撃ち分けてくるヴァルケンハイン。狼状態と人間状態のクラッシュポイントを解説するので、好き放題に攻められないための防御を会得しよう。

ナハト・イェーガー後の読み合い

人間状態で使用可能なタックル攻撃のナハト・イェーガー。この技をガードした後は硬直差±0の五分の状態となる。ヴァルケンハインのしゃがみAは発生が7Fと早くないので、ここから打撃を狙われる可能性は低いことを覚えておこう。ヴァルケンハイン側の行動としては、発生は同じ7Fだがリターンの大きい投げを狙う選択肢がまず一つ。ナハト・イェーガーをバリアガードしたときなどは、発生が7F以下の攻撃は負けてしまうぞ。この投げにはジャンプから反撃をたたき込もう。ヴァルケンハイン側の別の選択肢としては、➡＋Dでの狼への変身がある。変身しつつ後方の空中へ移動する行動となるので、ダッシュ→➡＋Aなど頭属性無敵攻撃を合わせて反撃を狙うといいぞ。



画面端に追い込まれたときはナハト・イェーガーをガードするシーンも発生しやすい。しっかり防御行動を用意しておこう。

狼行動の迎撃方法

狼状態中の接近方法はほぼすべて空中行動と言っていい。そのため、対狼状態の時は各種突進に頭属性無敵技を合わせることを意識しよう。ヒット時に対空コンボをしっかりたたき込めれば接近の強力な抑止力となるぞ。また、狼中C→ラーゼン・ヴォルフ→ジャンプAは最速でも2フレームのすき間がある。無敵技での割り込みはもちろん、狼中Cをギリギリガードすれば、➡＋Aなどの多くの頭属性無敵攻撃で割り込むことができる。



ラーゼン・ヴォルフやケーニッヒ・ヴォルフに対空技を合わせ、対空コンボを狙おう。



狼状態中のCからはラーゼン・ヴォルフ→各種行動が多い。狙いを定めて割り込もう。

キャラ対補足　狼状態のヴァルケンハインは動きが早く、狙った対空は難しい。しかし対空技を振ることで、「対空されるかもしれない」といった印象を与えて前進をためらわせる効果は大きいぞ。バングは釘が無くなると立ち回り能力が驚くほど減退する。釘を全消費させた場合には無理せずじっくり立ち回ろう。

強者に聞け！ 特別編

今回は強者に聞け！ 特別編として『BB』シリーズに名を馳せるトッププレイヤーたちにお話を聞いてみたぞ。

『Ver.2.0』どうですか？

── まず『Ver2.0』リリースから二カ月経過した所感を教えてください。

石田 やれることのハードルが上がっている分、しっかり練習している人が勝っている印象。

みお キャラバランスはいいよね。

テツヲ 最強キャラがいまだに分からないです。

RYO 安定して勝っているキャラも居ないし。

いさ （小さい声で）毎回キャラ変えしなきゃならなくて大変なんだよこっちは。

── 二カ月の試合数はどれくらいでしょうか？

RYO レリウス300戦のラグナ1200戦。キャラ変えるときはそれくらいやらないと勝てない。自分不器用なんで。

いさ 1200戦で一番使ってるのはタオカカでも300戦くらい。

石田 俺は700戦くらい。上位陣は大体1000戦はやってるね。

テツヲ 1200戦くらいですね。そのうちジンは400戦くらい。今はセリカばっかですね。

RYO どうせジンに戻るんでしょ（笑）。

テツヲ 今回全員キャラが変わり過ぎててサブキャラが本当に楽しんですよ。

RYO 確かに今回は今まで触ったことの無いキャラでも触りたくなる。

みお 魅力あるキャラ多いですよね。

いさ そろそろキャラを絞らないとまずいのに、「テツヲ」は真面目にセリカをやり出した（笑）。

── キャラクター情勢はどうでしょうか？

石田 スポランの大会で上に残るキャラは大体ヴァルケンハイン、ハザマの2キャラ。次にジンかな。

みお ニューが最強なんじゃないの？

RYO ニューはキャラ相性が極端に出る強キャラだよね。有利キャラにはとことん有利だしキツいキャラにはすごくキツい。

石田 キャラのランクを5段階評価で分けたときは、ヴァルケンハイン、ハザマ、ニューは満場一致で5。

いさ ジンは最初4.5だと思ったけど改めて考えたら余裕で5だった。

RYO 騒がれてたラグナは今まで通り。やることやれば5段階でいうと4くらい。

石田 あと今回テイガーの評価がみんな高い。

みお 大会でテイガーとはやりたくないね（笑）。

── 新キャラクターで登場したセリカは弱いといわれてますがどうでしょうか。

石田 ここは本日の大会で準優勝の「テツヲ」セリカにお話をしていただきますか。

テツヲ （笑）。セリカの評価は下から数えた方が早いけど言われるほど弱くない。『BLAZBLUE』的な強さはないけどしっかり格ゲーできるキャラですよ。立ちBしかり、飛び道具しかり。自分は相手の動きに対応するスタイルだけど、じっくりライン上げて闘えば攻めることもできる。

── 現状まだ評価が高くはないキャラクターはだれでしょう？

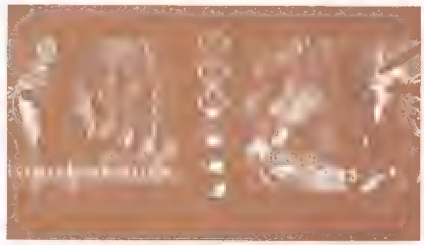
RYO テルミは微妙って言われてるね。

みお あとアマネ？

一同 アマネは強い！

いさ やれば分かる。無敵技無いキャラは地獄。

石田 アズラエルも弱くなったかな。グロウラーの無敵も無いし。



『BBCP Ver2.0』現状最強キャラ候補はヴァルケンハイン、ハザマ、ニュー。大会でも要注目の3キャラクターだ。

座談会プレイヤー紹介









ジン使いだが今はセリカにお熱。ゴッズガーデン優勝やアークレボベスト4などの実績を持つ。





プレイヤー補足 仙台の強豪プレイヤーである「みお」は、この日新宿スポーツランド本館で開催された大会でも見事優勝していた。また準優勝者はテツヲのサブキャラであるセリカと、ここでも恐ろしい実力を発揮している。

RYO　連続技から弱点付けてセットプレイできなくなったのも大きいね。
石田　ラムダとかはまだ未知数かな。
RYO　ココノエが強くなってると思うんだけど関東に使い手が居ない。
みお　あとアラクネも今のところそれほどな感じ。
いさ　今回ライチはどうなの？
みお　棒が思った方向に飛んでくれない。小手返しをうまく使わないとダメです。
RYO　珍しくライチがシステムに好かれてない。ガード中のODの確定ポイントが多過ぎる。
――話の出たガード中のODなど新しいシステムについてはどうでしょう？
テツヲ　稼働初期は騒がれていたけど今は一部キャラしか使われてないね。使い続けているのはテイガー。あと上位陣はガード中のODが確定する場所を調べてる。セリカのキャスクヴルーテとか。
RYO　カグラのスライディング1段目にODすると9Fか10Fが確定するよね。
石田　ガード中のODの知識は今後差が付けられるところだね。
RYO　ガード中のODできつくなったのはライチ、カグラ。ラグナは弱いけどインフェルノディバイダーでお茶を濁せる。
石田　そうなるとジンもガード中のODに弱いけど。
一同　それは甘え。
石田　あとはとにかくバリアガードが離れる。攻撃レベルが上がっているせいかな？
みお　ノックバックがすごいね。
RYO　今作からバリアガードするとすぐデンジャーになる気がするので、バリアガードとギリギリガードの使い分けがより大事になったと感じるね。
――関東の注目プレイヤーは居ますか？
一同　「テツヲ」。
テツヲ　え～（笑）。
RYO　関東で一番勝ってるじゃん！「テツヲ」のセリカも強過ぎるし。
石田　「テツヲ」のウザいのはキャラ変えした後にすぐ見切りを付けること。やり逃げだよ。
テツヲ　今作はサブがほんと楽しいんですよ。
RYO　「テツヲ」の強さは気持ち悪い。ジンみたい。
石田　とにかく基本に忠実。勉強家で知識もある。反応もいい。
いさ　反応なら俺もいいよ。
RYO　君はボタン押すのが早いだけやろ（笑）。
――「テツヲ」さんの対抗馬となるプレイヤーは？
石田　対抗馬はでっかいの。
RYO　「ミツルギ」（笑）。
石田　でも関東は自分の地域から出ないで勝ってる人も居るからまだ居るかも。
いさ　村勇者が普通に強い。
石田　イザヨイ使いは今回目立ってるよね。「あぶそる」君とか「チン」さんとか。
――若手プレイヤーはどうでしょうか？
RYO　若手だと「ふみ」君のライチとか注目だよね。
いさ　確かに強かった！
石田　若手なら「ジャス」さんのヴァルケンハインを推すけどね。
RYO　出てきたな。っていう感じ。
みお　「バレル」さんのテイガーが今回本当に強い。破壊力やばすぎる。
――関西の注目プレイヤーはどなたになりますか？
一同　「ふぇんりっち」。
いさ　動画見ててもやる気がすごい。勝ちまくってるのに負けてもすぐ連コイン（笑）。
RYO　ニューにキャラ変えした「どぐら」さんも気になりますね。あまり動画もないけど関西はニュー多いし。
みお　あとは「コイケ」さんとか。
いさ　あのライチは芸術。動画見ながら拍手したもん（笑）。
RYO　「ガリレオ」は、今ほかのゲームに夢中だから、多少プレイヤーへの影響はあるかも
――「N男」さんも気になりますが。
RYO　「N男」さんもニュー使ってるとか聞いたけど。
いさ　Twitterを見てるけど全然やってなさそう。
RYO　レイチェル辞める発言でどんだけレイチェル好きなのとは思った（笑）。
――「みお」さんは東北勢ですが、東北で注目のプレイヤーはだれになりますか？
みお　「ハゲ」さんのテイガーですね。
石田　超強い。関東来ても間違い無く通用しちゃうレベル。
RYO　一番勝ってるテイガー。飯の食いどころ分かってるし、ここ一番のギャンブルもしてくる。絶対に大会で当たりたくないプレイヤー。
――「ハゲ」さんみたいな地方で有名なプレイヤーはほかにも居ますか？
みお　「ハゲ」さんが実力的にも見た目的にもインパクトあり過ぎて（笑）。人柄もいいんですよ。物腰がとても柔らかくて。
――最後の質問になります。ズバリ今作の皆さんの目標は？
RYO　二年連続で全国大会ベスト8止まりなので今作こそはベスト4に行きたい。
石田　謙虚だな（笑）。
みお　月に一回関東に遠征に来ることが目標です。
うどん　ぼくが勝つことによって新宿スポーツランド本館のインカムを上げることです。
石田　新宿スポーツランド本館を関東で一番にしたい。一番プレイヤーが集まる場所にしたい。現状は秋葉原の「Hey」が初心者中級者含めて一番人が居るイメージがあるので、何とか秋葉原を超えたいですね。
テツヲ　俺はもっとうまくなりたいです。全員に勝てるようになりたい。
いさ　みんなで仲良くゲームがしたい。
一同　何だよそれ（笑）。
いさ　最近みんな怒ってるんだもん。楽しくゲームしようよ。楽しいのが一番！
――本日は皆さん、ありがとうございました！


ガード中のODは、使いどころを間違えなければ強力な行動となる。今後のプレイヤーの研究に期待したい。

大会情報 NOW

――今後の大会情報などあればお願いします。
みお　仙台で『BBCP』東北最強決定戦を3月21日に開催します。今回は東北6県プラス北海道、茨城、新潟、東京で予選を実施します。予選は1月から2月にかけて実施しますので、ぜひご参加ください。東北のみならず東日本全体を盛り上げていければと思いますので皆様よろしくお願いします！　あとは毎週土曜に仙台のタイトーステーションクリスロード店で毎週イベントやってます。初中級大会もやってるので足を運んでみてください。
――東京の大会情報はありますでしょうか。
RYO　隔週金曜日（2週目、4週目）に新宿スポーツランド本館で魑魅魍RYO杯があります。シングルトーナメント形式で優勝者は指名制の5先エキシビジョンマッチあり。ランキングバトルとなっており、三カ月毎にランキングの上位陣を集めて大きい大会を開いています。魑魅魍RYO杯はガチ大会。出てる人も大概本気な人ばっかりですので腕に自信のある方はぜひご参加ください。
石田　ほかにもスポランでは毎週水曜日平日大会やってます。初心者や中級者の方にも参加しやすい環境なのでぜひ来てください。毎月第三土曜日は固定3on3大会です。一カ月に一回のガチ大会ですね。第二土曜日は女性プレイヤー限定の大会、第三日曜日は段位制限大会で、7段以下の人限定の大会となっています。イベント目白押しですので、『BBCP』プレイヤーはスポランに一度遊びにきてください！



BBCP補足　PS4・PS3・XboxOne版「ブレイブルー クロノファンタズマ エクステンド」が2015年4月23日に発売されることがついに発表された。家庭用発売によりキャラ情勢は変わるのか、はたまた新たな強豪プレイヤーが生まれるのか、今後とも注目していきたい。

ALL.Net P-ras MULTIをもっと楽しむための新連載コーナースタート!

ALL.Net ぷらまる通!



今号では先日開催された「恋姫†演武」のエキシビジョントーナメントの結果をお届け! あの"伝説の男"も参戦してきたぞ!

←ぷらまるくん
ALL.Net P-ras MULTI情報をお届けする愛らしい(?)マスコットキャラクター。

恋姫†演武

© BaseSon / UNKNOWN GAMES

GODSGARDEN

恋姫†演武
■メーカー：UNKNOWN GAMES / M2
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー+4ボタン
■発売日：好評稼働中
■ネットワークインフラ：ALL.Net P-ras MULTI バージョン2
■使用基板：RINGEDGE2



公式全国大会 覇王決定戦

公式全国大会予選開催中!

『恋姫†演武』初の公式全国大会『第1回覇王決定戦』の予選大会が全国のゲームセンターで開催中! 決勝大会の出場枠数は16枠と狭き門。現在三度予選が開催されており、残りの枠は13枠となっている。次回の予選は、1月10日(土)、関西のKO-HATSUで開催される予定となっている。関西の腕に自信のある恋姫プレイヤーは参加してみてはいかがだろうか。

また、今後の予選大会のスケジュールや細かい大会ルールなどは公式HP（http://koihime-ac.jp/tor_info.html）に記載されている。参加するプレイヤーはそちらも合わせてチェックしよう。

大会情報 「恋姫†演武　八大家戦」決着!

さまざまなゲームのトッププレイヤーの饗宴

2014年11月15日、秋葉原のCAFE BAR SIXTEENにて、ALL.Net p-ras MULTIより配信、全国のゲームセンターで好評稼働中の『恋姫†演武』のエキシビジョントーナメント「恋姫†演武　八大家戦」がGODSGARDEN主催のもと開催された。

今回のエキシビジョントーナメントは『恋姫†演武』というゲームをより多くの格闘ゲームプレイヤーに知ってもらうといったコンセプトで開催されており、さまざまな格闘ゲームで名を馳せたプレイヤーが招待されている。招待された八名を紹介していこう。

「ガリレオ」選手は、今年のEVO2014での活躍が記憶に新しい『BLAZBLUE（以下BB）』シリーズのトッププレイヤー。「神園」選手は、World Game Cup 2013で3種目制覇を成し遂げた過激派集団最後の才能。「LEy」選手は、『ファントムブレイカー』アジアチャンピオン。『レイ』選手は、古くは『MELTY BLOOD』、最近では『電撃文庫 FIGHTING CLIMAX』で実績を残すマルチプレイヤー。「A92」選手は、「ガリレオ」選手と同じく『BB』シリーズで活躍するハクメン使いの強豪。「レン」選手は、GODSGARDENの中核メンバーの一人で、『BB』シリーズ公式全国大会「ぶるれぼ」では応援団長を勤めた。「ヘキサメチレン」選手は、『北斗の拳』や『タツノコvsカプコン』などの有名プレイヤー、本作『恋姫†演武』ではデバッガーを担当している。最後に「伝説のオタク」選手はご存知、アルカディアの格ゲー担当ライター。

大会はダブルエリミネーション方式で実施され、決勝はウィナーズ「伝説のオタク」選手、ルーザーズ「レン」選手という組み合わせに。一度は「伝説のオタク」選手に敗れ、ルーザーズに落ちた「レン」選手であったが、決勝戦では抜群の集中力を見せ、二連勝! 「レン」選手が、「恋姫†演武　八大家戦」を制した。



大逆転の末に優勝した「レン」選手。満面の笑みとともに八大家戦覇者の称号を手に入れた

大会後の出場者たちの感想

■ガリレオ／参加者の使用キャラを予想してフレームや起き攻めの対策を調べ、夏恋覇者による英才教育(笑)を受けて挑みました。参加者が全員が自分の勝利を信じているのが顔を見合わせて一目で分かり、格ゲーマーって皆こうなのかなとうれしくなりました。

■A92／キャラが判明していた参加者のキャラ対策を詰める範囲で練習してきました。いざ大会へ行くと選手のオーラがはんぱねぇ……。だれと当たってもやられる感じがしましたね。そう考えると参加者のだれしもがチャレンジャーなのかなぁと思えて気が楽になりました。

■レイ／多くのゲームで全国大会に出ている反面、結果が残せていないから恥ずかしい試合だけはしないようにと思っていました。GODSは緊張しましたが、独特の雰囲気で最高でした。結果は悔しいですが、知り合いからよかったよと言ってもらえて満足しています。

■ヘキサメチレン／船橋の恋姫勢と日々修行を積み重ねてきました。演武を通してさまざまな格ゲーの有名プレイヤーと対戦できたことをうれしく思います。恋姫はシンプルで奥深い対戦ができることが伝わったかと思います。

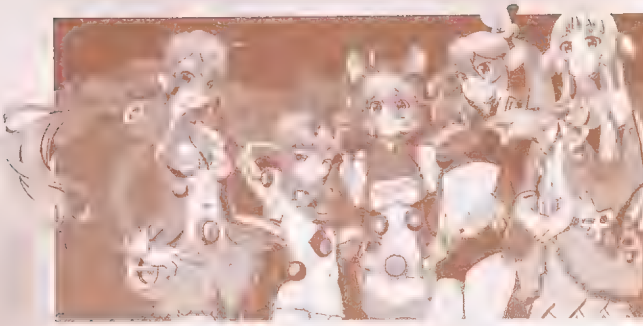
■LEy／恋姫は『自分の行動に反省が出来る』最高の格闘ゲームの一角だと思います。複雑なシステムも無い硬派な格闘ゲームです! 恋姫最高!（N村さん。いいこと言ったんで馬岱か文醜を追加してください!）

■神園／対策は特に無く普段通りやれば勝てると思ってました。予想通り人強ばっかで楽しかったです。神試合が多く恋姫が分からない人でも楽しめたんじゃないかな? 皆、恋姫に興味持ってくれたって言ってくれたよね? 嘘じゃないよ……ね? やってくれるよ……ね?

■レン／基本的なキャラ対策と自分の戦い方をどう出すかを中心に練習してきました。大会が近づくにつれてどんどんプレッシャーを感じてましたが、参加するからには負けたくない気持ちでした。優勝できてすごくうれしいですが、恋姫を通じて皆さんと出会えて本気で戦えたことが楽しくて忘れられない日になりました。

伝々の一人反省会

孫権、馬超、呂布対策を重点的に練り、睡眠時間の調節や食事など、コンディションにも気を使って大会に挑みました 結果を見れば準優勝ですが、あと1ラウンド……あと一発当てれば優勝と思って焦ってしまったことと、グランドファイナルで崩撃コンボをミスして動揺してしまった心の弱さがあの日の最大の敗因でしょうか……。



NESiCAxLiveの最新作品情報を公開!

ネシカドットネットクラ部

NESiCA最新情報をお届けする当コーナー。今号では先月末に実施された『スカルガールズ　アンコール』、『ヤタガラス　Attack on Cataclysm』(以下ヤタガラスAC)のロケテスト情報をお届けします!

©Lab Zero Games　© M2 Co., Ltd.

Copyright PDW:HOTAPEN

NESiCAxLiveにて配信を予定している『スカルガールズ　アンコール』、『ヤタガラスAC』の2タイトルが11月末、全国各地のゲームセンターにてロケテストが実施された。『スカルガールズ　アンコール』は、開発者の「日本のアーケードで動いているところが見たい。」という強い希望で今回のロケテストが実施。一方、『ヤタガラスAC』は、開発も大詰めという段階でのロケテストとのこと。稼働時期がいよいよ近づいている模様だ。

新作格ゲータイトルのロケテストが実施!



開発は順調に進行!

盛況のうちにロケテストを終了した『**スカルガールズ　アンコール**』、『**ヤタガラスAC**』。どちらのタイトルも家庭用から根強いファンがいる2作品だけにアーケードでの稼働が楽しみ〜♡♡

《得意ジャンル:格ゲー》
ラナンキュラス

日本でも人気の海外生まれの2D格闘ゲーム『スカルガールズ』。本作は、家庭用から3キャラクターを追加し、アーケードに移植したものとなる。基本的に家庭用で配信されているバージョンのものから仕様などの変更は無いため、アーケードで稼働前に家庭用で予習しておくのもよさそうだ。

『ヤタガラスAC』の今回のバージョンでは、新キャラ3人が使用可能ということでアズール、カザマ・コタロー、エイジャ・ソールズベリーを使用するプレイヤーが、多く見られた第2回ロケテスト。ロケテストで得られた情報や感想などは本稼働までにできるだけ製品版にフィードバックされるようだ。

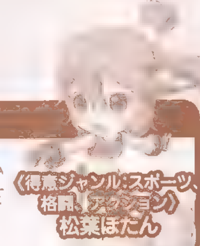


ロケテストに参加したプレイヤーからもアーケードで動いているところが見れてよかった!　との声も。本稼働を期待して待とう!



ついにお披露目された新キャラクターたち。当日は多くのプレイヤーが新キャラクターを選択していたぞ。

NESiCAxLive & NESiCA4周年!



12月9日はNESiCAxLive & NESiCAの誕生日!

4年前に稼働を開始した**NESiCAxLive**。稼働した当時は配信ゲームも少なかったけど、みんなの応援で今ではたくさんのゲームが配信されているよ!　あたしたち共々、これからもよろしくお願いしまーす!

《得意ジャンル:スポーツ、格闘、アクション》
松葉ぼたん



アーケードシーンに無くてはならないものにまで普及したNESiCAxLive & NESiCA。今後もさまざまな形でアーケードゲーマーを楽しませてくれるはずだ。

皆さん、ご機嫌いかがですか?
ロベリア・エリヌスです。お久しぶりです!
12月9日はNESiCAxLiveが稼働開始した日!
そして、NESiCAの販売を開始した日でもあります!
ということで、NESiCAxLive とNESiCAは2010年の稼働開始から4周年を迎えることができました^^
これまで、たくさんのお客様に支えていただいていることに感謝しています!
これからも面白いゲームを配信していきますので期待していてくださいね!!



はみだせドットネットクラ部　NESiCAキャラたちが登場する、NESiCA公式Twitter & facebookはこちら!
[Twitter]https://twitter.com/NESiCA_PR　[facebook]https://www.facebook.com/NESiCAPR



年末年始はゲーム内外のイベントが盛りだくさん！

戦国大戦-1600 関ヶ原 序の布石、葵打つ-
■メーカー：セガ
■ジャンル：リアルタイムカード対戦
■操作方法：フラットリーダー＋トレーディングカード＋4ボタントラックボール
■発 売 日：稼働中（2014年9月25日）
■使用基板：RINGEDGE
■ネットワークシステム：ALL.Net

Ver.UPでの計略調整や新家宝の追加で新たな展開を見せる本作。さらに、年末年始はゲーム内外でのイベントが目白押し！　宴&EXカードを逃さずゲットし、新たなデッキを完成させよう!

電影武将・宴14弾 第二幕　先行スタンプスタート！

2015年1月7日までの期間、電影武将・宴14弾第二幕の先行スタンプイベントが開催されている。【宴R】遠藤宗信は、数少ない兵力回復計略を持つ竜騎馬隊。その効果は敵の士気が低いほど大きくなる。1.5コストの竜騎馬隊で唯一特技〈防柵〉を持つ点にも注目だ。【宴R】大須賀康高は発動時に葵紋ランプが点灯する三煌計略「蒼煌の崩槍」を持つ武将。武力と移動速度が上がり、蒼煌状態では、槍撃を当てた敵の槍足軽の槍を一定時間消すことが可能な強力な計略だ。特技〈疾駆〉を持つため、家宝などで槍の長さを伸ばせば複数の敵槍足軽の槍を消し安全に突撃が可能となる。【宴SR】長尾景春は武力、移動速度、攻城力が上昇し、〈忍〉効果を付与する大型計略となっている。







宴武将・宴　カードパック販売開始！

ついに、宴武将・宴の実カードパックの販売がスタート！　ゲームセンターのカード自販機などで購入可能となっており、三枚で一パック。右記の表からランダムで封入されている。



さっそくゲーセンで5パックを購入。写真のカードが封入されていた。なじみのある宴武将たちも、実カードで見るとより愛着が湧く!?

宴001	【R】彦鶴姫	1	1	2	弓	十五夜の陣 (5)
宴002	【C】里美	1.5	5	5	騎	師走駆け (3)
宴003	【SR】柴田勝家	3	9	8	騎	鬼騎の共振 (7)
宴004	【SR】武田勝頼	2.5	9	6	騎	獅子吼 (6)
宴005	【R】本庄繁長	2.5	9	5	槍	縦横無尽 (5)
宴006	【R】庵原忠胤	2	7	7	騎	死闘の迅雷 (4)
宴007	【R】鳥屋尾満栄	1.5	5	5	槍	鶏卵の術 (5)
宴008	【R】初	1	2	4	槍	初の年賀状 (3)
宴009	【SR】池田せん	1.5	5	5	鉄	魅惑の銃弾 (4)
宴010	【SR】上杉謙信	3	8	10	騎	車懸りの戦陣 (7)
宴011	【R】渡辺了	2	8	4	槍	盟約の抗戦 (4)
宴012	【R】坂井与四郎	1.5	5	5	鉄	毒をくらわば (5)
宴013	【R】戸沢盛安	3	9	6	騎	夜叉九郎の采配 (6)
宴014	【SS】上杉謙信	2.5	7	10	槍	鬼外福内の陣 (7)
宴015	【R】絶姫	1	1	5	槍	神鳴りにご注意 (5)
宴016	【UC】千代	1	1	5	弓	賢妻の将来設計 (3)
宴017	【R】伊賀崎道順	1.5	6	1	鉄	忍の一斉射撃 (4)
宴018	【SR】石川五右衛	2	7	2	槍	大泥棒の職人芸 (4)
宴019	【R】植田光次	1.5	5	2	槍	忍法転移の術 (3)
宴020	【SR】果心居士	2	7	3	弓	破法鼠炎 (5)
宴021	【SR】百地三太夫	2.5	8	6	騎	伊賀忍の脅威 (6)
宴022	【R】森田浄雲	1.5	5	2	騎	轟駆け (4)
宴023	【UC】お鍋の方	1	1	2	弓	春風のいたずら (4)
宴024	【R】北条氏勝	2	7	5	槍	守勢の双陣 (4)
宴025	【R】吉見正頼	1.5	6	5	弓	痺矢弓術 (4)
宴026	【R】島津忠仍	1.5	6	3	槍	示現の突進 (4)
宴027	【SR】豊臣秀吉	1.5	4	7	軽	天下人の栄華 (7)
宴028	【SR】伊達政宗	2.5	8	7	竜	竜閃覇 (6)
宴029	【R】上井覚兼	1	1	5	鉄	島津の応援団 (4)

※カード名、武将名、コスト、武力、統率力、兵種、計略の順で表記

戦国大戦 EX カードキャンペーン第五弾は前後半の二回！

現在、Aimeサービスサイトにて「戦国大戦 EXカードキャンペーン第五弾」が実施中。期間内に『戦国大戦-1600 関ヶ原 序の布石、葵打つ-』をプレイすると、抽選で第一幕、二幕、どちらも各11,059名に三枚一セットのEXカードが当たるという内容だ。参加方法はSEGA ID登録後、キャンペーン期間中Aime サービスサイトへログインし、「参加する」ボタンを押してゲームをプレイするだけでOK。五回プレイする毎に1口、応募口数が貯まり自動的に応募される。また、5口以上申し込みをすると応募口数が＋3口、10口以上で応募口数が＋8口付与され、申し込み口数の上位1,059位までは応募口数が×10倍付与される。前後半に分かれ別のカードが対象となるので、特に欲しいカードがある場合などは、応募期間をよく確認してイベントに参加しよう。

第一幕　2014年12月18日(水)～2015年1月12日(月)23:59まで







可児才蔵

【EX】可児才蔵はの計略「我、常に実践也」は、移動速度が上がり、敵を撤退させるたびに忠誠度の減少速度が速くなり、忠誠度が無くなると効果が終了する。扱いやすいスペックも魅力だ。

弘子姫

弘子姫はコスト1の竜騎馬隊ながら、伊達家の攻城力を増加させる采配を持つ武将。竜騎馬隊であれば、さらに攻城力が上がるため、攻城力の低い竜騎馬単デッキへの採用が期待できる。

大祝鶴姫

「神子の神託」は、他家(西)を対象とした将配。ラインが長いほど武力が上がり、連結している部隊数が多いほど自身の武力が上がる。ただし、効果中の部隊が撤退すると、すべての味方か撤退するというデメリットも持つ。

第二幕　2015年1月13日(火)～2015年2月8日(日)23:59まで







細川夫人

「追撃の采配」は武力が上昇し、移動速度が下がる采配。自身が戦兵だと、さらに武力が上がり移動速度が下がる。長宗我部家で鉄砲隊を中心としたデッキを組む際に心強い計略だ。

明智光秀

超新星計略「麒麟児の銃弾」は、新星2までは武力が上がり射撃を命中させた敵を吹き飛ばす単体強化計略。新星3で同様の効果を範囲内全体に付与する采配となるが必要士気が上昇する。

戸次鑑連

「雷鳴斬」は、SR版の「雷神剣」の槍足軽版という性能。武力と統率力が上がり、槍の長さが延長され、さらに槍による攻撃で統率力による戦闘ダメージを与えることが可能となる。

戦国大戦絢爛絵巻 第三幕 ～関八州に起つ～　発売中！

『戦国大戦-1590 葵 関八州に起つ-』『戦国大戦-1477 破府、六十六州の欠片へ-』のイラストを集めたビジュアルブック第三弾が発売中！

大ボリュームの192ページで、カードサイズでは味わえなかったイラストの細部を、大きなサイズで楽しむことが可能だ！　また、豪華八名のイラストレーターによる見開きサイズの描き下ろしイラストや、ラフ画やイベント用のイラスト、ぷちキャラ一覧などを収録した外伝コーナーなどエキストラ要素も充実！

特別付録は、イラストレーター21498氏による本書のみで入手可能な【EX】水心＆ぷちキャラ旗印14種。さらに、セガストアで購入した場合の限定特典として、描き下ろしイラストを使用したAimeステッカーも付録される！







エンタープレインのオンラインショッピングサイト、エビテン（ebten）内、セガストアを始め、web通販サイトなどで発売中！
エビテン内セガストア：http://ebten.jp/sega/

新Ver.に対応せよ!

「Re:BIRTH」（再誕）と銘打ったVer.1.2から「BegiNNing」（始まり）を冠するVer.1.3に進化した『CODE OF JOKER（以下、COJ）』。この波に乗り遅れるな!

コード・オブ・ジョーカー ビギニング
■メーカー：セガ
■ジャンル：デジタルトレーディングカードゲーム
■操作方法：タッチパネル
■稼働日：2014年11月27日稼働
■使用基板：RINGEDGE2
■[illegible]



『Ver.1.3』では計70枚の新カードが追加!

今回のバージョンアップでは、70枚のカードが追加された。今回追加されたカードたちは、"メタ"（特定のカード、効果に対して機能する）を強く意識したデザインのものが多いのが特徴だ。ナンバリングが変わるバージョンアップにしては珍しく、大きく環境に変化をもたらすタイプのカード追加はないが、うまくハマれば絶大な効果をもたらすものが多い。

また、これまで長らく赤属性の"焼き"が強い環境が続いてきたため、色相性が悪く不遇を強いられてきた青属性に強力なカードが数多く追加されているのも見逃せない。今後は"レベル破壊"を主軸にした青の猛攻にも対策が必須になるだろう。



今回もユニークなカードが勢ぞろい。画像のユニット、【ヴェルフェゴール】の効果発動演出はメチャクチャカッコいいぞ!

『COJ Ver.1.3』追加カードリスト

カテゴリー	属性	レア	名前	種族	CP	Lv1BP	Lv2BP	Lv3BP	アビリティ	
ユニット	赤	C	キリングスネーク	亜竜	2	3,000	4,000	5,000	■アサルトモート	対戦相手のトリガーゾーンにカードがない場合、以下の効果が発動する。 このユニットがフィールドに出たとき、このユニットは【スピードムーヴ】を持つ このユニットがアタックしたとき、ターン終了時までこのユニットのBPを+4,000する
ユニット	赤	C	ONI番長	珍獣	2	2,000	3,000	4,000	■ONIハット	このユニットが戦闘したとき、戦闘中の相手ユニットよりこのユニットのBPが低い場合、対戦相手のユニットからランダムで2体に3,000ダメージを与える
ユニット	赤	C	風魔小太郎	忍者	3	6,000	7,000	8,000	■忍法・風魔手裏剣	このユニットがプレイヤーアタックに成功したとき、対戦相手のユニットを1体選ぶ。それに[あなたのフィールドの【忍者】ユニット×2,000]ダメージを与える
ユニット	赤	UC	エビルシスター	不死	2	3,000	4,000	5,000	■罪炎の魔具 ■罪と罰	このユニットが戦闘したとき、それがアタック中だった場合、ターン終了時までそれは戦闘中の相手ユニットと同じBPになる このユニットが破壊されたとき、対戦相手のトリガーゾーンにあるカードを1枚ランダムで破壊する
ユニット	赤	UC	ラミエル	天使	3	4,000	5,000	6,000	■ガトリング スマッシャー	対戦相手のトリガーゾーンにカードがない場合、以下の効果が発動する このユニットがフィールドに出たとき、対戦相手のすべてのユニットに2,000ダメージを与える このユニットがアタックしたとき、対戦相手のすべてのユニットに3,000ダメージを与える
ユニット	赤	R	聖夜のメリィ	魔導士	3	5,000	6,000	7,000	■クリスマスマジック	対戦相手のトリガーゾーンにカードがない場合、以下の効果が発動する このユニットがフィールドに出たとき、対戦相手のユニットを1体選ぶ。それに3,000ダメージを与える このユニットがアタックしたとき、対戦相手のユニットを1体選ぶ。それに4,000ダメージを与える
ユニット	赤	R	朱雀	四聖獣	4	6,000	7,000	8,000	■四聖の共鳴 ■紅翼天翔	このユニットがフィールドに出たとき、コスト4のユニットカードを1枚ランダムで手札に加える このユニットがアタックしたとき、ターン終了時までこのユニットのBPを+[あなたのフィールドにいる【四聖獣】ユニット×2,000]する
ユニット	赤	VR	ヴェルフェゴール	巨人	5	8,000	9,000	10,000	【固着】 ■ダメージブレイク ■魔穴の激流	あなたのユニットがアタックしたとき、対戦相手のユニットを1体選ぶ。それに1,000ダメージを与える このユニットが破壊されたとき、対戦相手のトリガーゾーンにあるカードすべてを破壊する
進化	赤	SR	原初神ガイア	神	6	6,000	8,000	10,000	■地母神の降臨 ■母なる揺り籠 ■生命の淘汰	このユニットがフィールドに出たとき、このユニット以外のすべてのユニットに5,000ダメージを与える あなたのターン開始時、すべてのユニットに3,000ダメージを与える このユニットが破壊されたとき、すべてのユニットに5,000ダメージを与える
ユニット	黄	C	ポメ錦	珍獣	2	6,000	6,000	6,000	■クロウタウン ■外無双	このユニットがブロックしたとき、このユニットの基本BPを-2,000する このユニットがオーバークロックしたとき、すべてのコスト1以下のユニットを消滅させる
ユニット	黄	C	マルドゥーク	道化師	3	6,000	7,000	8,000	■聖印の拘束	対戦相手のフィールドに行動済ユニットが2体以上いる場合、以下の効果が発動する このユニットがフィールドに出たとき、対戦相手のユニットを1体選ぶ。それに【呪縛】を与える あなたのターン開始時、対戦相手のユニットを1体選ぶ。それを手札に戻す。手札が上限を超える場合、捨札に送られる
ユニット	黄	C	はにわ	機械	2	3,000	4,000	5,000	■援軍／機械	このユニットがフィールドに出たとき、【機械】ユニットのカードを1枚ランダムで手札に加える
ユニット	黄	UC	開眼のアヤメ	侍	2	4,000	5,000	6,000	■ヒヒイロカネの輝き ■開眼の戦女	このユニットがフィールドに出たとき、あなたの【侍】ユニットを一体選ぶ。それに【加護】を与える このユニットがブロックしたとき、ターン終了時まであなたの【侍】ユニットのBPを+1,000する
ユニット	黄	UC	トリックメイジ	道化師	2	5,000	6,000	7,000	■トリックサーチ	対戦相手のフィールドに行動済ユニットが2体以上いる場合、以下の効果が発動する。 このユニットがフィールドに出たとき、あなたはトリガーカードを1枚引く あなたのターン開始時、あなたの捨札にあるトリガーカードを2枚ランダムで手札に加える
ユニット	黄	R	ケルビム	天使	3	6,000	6,000	6,000	■エンジェル・トライブ	対戦相手のフィールドに行動済ユニットが2体以上いる場合、以下の効果が発動する このユニットがフィールドに出たとき、あなたのユニットを1体選ぶ。それに【次元干渉／コスト3】を与える あなたのターン開始時、対戦相手の行動済ユニットを1体選ぶ。それを消滅させる
ユニット	黄	R	白虎	四聖獣	4	6,000	7,000	8,000	■四聖の共鳴 ■白撃武爪	このユニットがフィールドに出たとき、コスト4のユニットカードを1枚ランダムで手札に加える このユニットがブロックしたとき、ターン終了時までこのユニットのBPを+[あなたのフィールドにいる【四聖獣】ユニット×2,000]する
ユニット	黄	VR	イーリス	精霊	3	4,000	4,000	4,000	■レインボウ・ソング ■サポーター／精霊	対戦相手のトリガーカードの効果が発動するたび、対戦相手のユニットを1体選ぶ。それの行動権を消費する あなたの【精霊】ユニットのBPを+1,000する
進化	黄	SR	現世のイザナギ	神	4	7,000	7,000	7,000	■永縛の神威	対戦相手のコスト4以上のすべてのユニットに対し、あなたのターン終了時、このユニットの行動権がある場合、それらに【呪縛】を与える 対戦相手のターン開始時、このユニットの行動権がない場合、それらの行動権を消費する このユニットがブロックしたとき、対戦相手のユニットを1体選ぶ。それの行動権を消費する。このユニットがオーバークロックしたとき、自身以外のすべてのユニットの行動権を消費する
ユニット	青	C	魔性の妖狐	獣	3	5,000	6,000	7,000	■妖艶なささやき	対戦相手の手札が2枚以下の場合、以下の効果が発動する。 このユニットがフィールドに出たとき、あなたはインターセプトカードを1枚引く。 このユニットがプレイヤーアタックに成功したとき、対戦相手のレベル2以上のユニットを1体選ぶ。それを破壊する
ユニット	青	C	アシストソルジャー	戦士	2	4,000	5,000	6,000	■熱血応援歌	このユニットが破壊されたとき、あなたのユニットを1体選び、それのレベルを+1する。対戦相手のユニットを1体選び、それのレベルを+1する
ユニット	青	C	チュパカブラ	獣	2	2,000	3,000	4,000	■カプリンチョ!!	このユニットが破壊されたとき、対戦相手のレベル2以上のユニットを1体選ぶ。それを破壊する
ユニット	青	UC	マミーちゃん	珍獣	2	2,000	3,000	4,000	■ラブリィ・マミー	対戦相手の手札が2枚以下の場合、以下の効果が発動する このユニットがフィールドに出たとき、あなたの捨札にあるカードを1枚ランダムで手札に加える このユニットが破壊されたとき、対戦相手に1ライフダメージを与える
ユニット	青	UC	バンシー	不死	2	3,000	4,000	5,000	■デッド・コーリング	このユニットがフィールドに出たとき、【不死】ユニットのカードを1枚ランダムで手札に加える
ユニット	青	R	ファフニール	亜竜	5	8,000	9,000	10,000	■屍竜の雄叫び ■ロスト	このユニットがアタックしたとき、ターン終了時まで対戦相手のユニットすべてに【沈黙】（効果を発動することができない）を与える。 このユニットが破壊されたとき、対戦相手は手札を1枚ランダムで捨てる。
ユニット	青	R	浸食のミュウ	悪魔	2	3,000	4,000	5,000	■ミュータンス・レディ	対戦相手の手札が2枚以下の場合、以下の効果が発動する このユニットがフィールドに出たとき、青属性以外のユニットの基本BPを−1,000する このユニット以外のあなたのユニットが破壊されるたび、あなたのすべての青属性ユニットのレベルを+1する。

カテゴリー	属性	レアリティ	名前	種族	必要CP	Lv1BP	Lv2BP	Lv3BP	アビリティ	
ユニット	青	VR	キャプテン・キッド	盗賊	3	6,000	7,000	8,000	■魂の略奪	このユニットがアタックしたとき、対戦相手のBP8,000以上のユニットを1体選ぶ。それを破壊する。
ユニット	青	SR	大魔導士リーナ	魔導士	6	6,000	7,000	8,000	■カオス・ディール	このユニットがフィールドに出たとき、対戦相手のユニットを1体選ぶ。それを破壊する。 このユニットがアタックしたとき、あなたの【不死】ユニットを1体選ぶ。それを破壊する。そうした場合、対戦相手のレベル2以上のユニットを1体選ぶ。それを破壊する このユニットがオーバークロックしたとき、あなたの捨札にあるカードを1枚選ぶ。それを手札に加える
ユニット	緑	C	ムルル	獣	2	2,000	3,000	4,000	■援軍／獣 ■リトルキャットソウル	このユニットがフィールドに出たとき、【獣】ユニットのカードを1枚ランダムで手札に加える。 あなたのフィールドに【獣】ユニットが3体以上いる時、このユニットのBPを＋4,000する。
ユニット	緑	C	フープフェアリー	精霊	2	2,000	3,000	4,000	■ニンフの花冠	対戦相手のフィールドにいるユニット数かあなたのフィールドにいるユニット数より多い場合、以下の効果が発動する このユニットがフィールドに出たとき、あなたのCPを＋2する あなたの緑属性ユニットのBPを＋3,000する。
ユニット	緑	C	ポクポくん	戦士	1	4,000	5,000	6,000		
ユニット	緑	UC	ポイズンビルダー	巨人	4	6,000	7,000	8,000	■ハイパーマッスル	対戦相手のフィールドにいるユニット数があなたのフィールドにいるユニット数より多い場合、以下の効果が発動する。 このユニットがフィールドに出たとき、それに【不屈】と【貫通】を与える。 このユニットがアタックしたとき、対戦相手のユニットを1体選ぶ。それに【強制防御】（可能ならばブロックしなければならない）を与える。
ユニット	緑	UC	アリジゴック	昆虫	1	2,000	3,000	4,000	■砂塵の抱擁	このユニットが戦闘したとき、戦闘中の相手ユニットの基本BPを－3,000する。このユニットを破壊する。
ユニット	緑	R	ダイダラボッチ	巨人	3	6,000	7,000	8,000	■大山の巨躯	対戦相手のフィールドにいるユニット数があなたのフィールドにいるユニット数より多い場合、以下の効果が発動する このユニットがフィールドに出たとき、それに【不屈】を与える このユニットかブロックしたとき、ターン終了時までこのユニットのBPを＋4,000する
ユニット	緑	R	ドリアード	精霊	2	4,000	5,000	6,000	【秩序の盾】 ■自然の恵み	（対戦相手の効果によってダメージを受けない。この能力はこのユニットがフィールドに出たときに付与される） あなたのターン開始時、このユニットのレベルを＋1する。"
ユニット	緑	VR	獅子王	獣	5	7,000	8,000	9,000	■闘魂の呼応	このユニットがアタックしたとき、対戦相手のユニットを1体選ぶ。それにターン終了時まで【強制防御】（可能ならばブロックしなければならない）を与える。
進化	緑	SR	軍神アテナ	英雄	4	5,000	6,000	7,000	【不屈】 【秩序の盾】 ■インフィニット・フォース ■ヒロイック・コマンド	対戦相手の効果によってダメージを受けない。この能力はこのユニットがフィールドに出たときに付与される） あなたのユニットのBPを＋2,000する。 このユニットかオーバークロックしたとき、あなたのすべてのユニットに【貫通】を与える。
トリガー	無	C	死者潜伏		0	—	—	—	■死者潜伏	あなたのユニットが破壊されたとき、あなたの捨札にあるユニットカードを1枚ランダムで手札に加える
トリガー	無	UC	生誕祭		0	—	—	—	■生誕祭	対戦相手のユニットがフィールドに出たとき、対戦相手のフィールドにユニットか4体以上いる場合、あなたはカードを2枚引く。
トリガー	無	UC	謀略の祝杯		0	—	—		■謀略の祝杯	対戦相手の効果によってあなたが手札を捨てたとき、あなたはカードを3枚引く
トリガー	無	R	勇猛なる決起		0	—	—	-	■勇猛なる決起	あなたのユニットか戦闘したとき、そのユニットが戦闘中の相手ユニットよりBPか低い場合、ターン終了時まで戦闘中のあなたのユニットのBPを＋3,000する。
トリガー	無	R	戦場の誓い		0	—	-	-	■戦場の誓い	あなたのユニットがフィールドに出たとき、【戦士】ユニットのカードを1枚ランダムで手札に加える あなたの【戦士】ユニットが戦闘に勝利したとき、あなたのデッキにある【戦士】ユニットのカードのうち、属性の異なるカードを2枚までランダムで手札に加える
トリガー	無	VR	魔導士の館		0	—	—	—	■魔導士の館	あなたのユニットがフィールドに出たとき、【魔導士】ユニットのカードを1枚ランダムで手札に加える あなたの【魔導士】ユニットが破壊されたとき、あなたのデッキにある【魔導士】ユニットのカードのうち、属性の異なるカードを2枚までランダムで手札に加える。
トリガー	無	SR	虹色のキャンバス		0	—	—	—	■虹色のキャンバス	あなたのユニットがフィールドに出たとき、それの属性に応じた以下の効果を与え、基本BPを＋1,000する 赤属性：【不屈】　黄属性：【貫通】　緑属性：【無我の境地】　青属性：【スピードムーブ】
インターセプト	無	C	転換装置		1	—	—	—	■転換装置	対戦相手のターン開始時、対戦相手のコスト3以下のユニットを一体選ぶ。それを破壊する。対戦相手のCPを＋2する。
インターセプト	無	UC	不毛の大地		0	—	—	—	■不毛の大地	対戦相手の効果によってあなたのトリガーゾーンにあるカードが破壊されたとき、対戦相手に1ライフダメージを与える
インターセプト	無	R	トリガー・コネクト		1	—	—	—	■トリガー・コネクト	あなたのトリガーカードが発動したとき、その発動したトリガーカードを捨札から手札に加える。
インターセプト	無	R	虚空への回帰		0	—	—		■虚空への回帰	対戦相手の効果によってあなたのユニットが消滅したとき、あなたはカードを2枚引く
インターセプト	無	UC	インターセプト・コネクト		1	—	—		■インターセプト・コネクト	あなたのインターセプトカードが発動したとき、その発動したインターセプトカードを捨札から手札に加える
インターセプト	無	VR	アルカナブレイク		2	—		—	■アルカナブレイク	対戦相手のターン開始時、対戦相手のジョーカーゲージを３０％減少させる。
インターセプト	無	SR	セレクトショップ		1	—		—	■セレクトショップ	あなたのユニットがフィールドに出たとき、対戦相手は自分のトリガーゾーンを公開する。あなたはその中からカードを1枚選び、それを破壊する。
インターセプト	赤	C	暴走する魔剣		1	—	—	—	■暴走する魔剣	あなたのユニットがフィールドに出たとき、あなたのユニットを1体選ぶ。それを破壊する。そうした場合、対戦相手のトリガーゾーンにあるカードを2枚までランダムで破壊する。
インターセプト	赤	C	ツインボム		2	—	—	—	■ツインボム	あなたのユ[illegible]トかフィ[illegible]ルドに出たとき対戦相手のトリガ[illegible]ゾーンにあるカードを1枚ランダムで破壊する そうした場合、対戦相手のユ[illegible]トを1体選ぶ それに3,000ダメ[illegible]を与える
インターセプト	赤	UC	ブレイジングツイスター		0	—	—		■ブレイジングツイスター	あなたのユニットがアタックしたとき、対戦相手のトリガーゾーンにカードがない場合、対戦相手のユニットを1体選ぶ。それに４０００ダメージを与える。
インターセプト	赤	UC	ホーリーカウンター		0	—	—	—	■ホーリーカウンター	対戦相手の効果によってあなたのユニットが手札に戻ったとき、対戦相手のユニットを1体選ぶ。それに10,000ダメージを与える 対戦相手の効果によってあなたのユニットが消滅したとき、対戦相手のユニットを1体選ぶ。それに10,000ダメージを与える。
インターセプト	赤	VR	紅炎の召喚術		1	—	—	—	■紅炎の召喚術	対戦相手のユニットがアタックしたとき、あなたのフィールドのユニットが4体以下の場合、あなたの捨札にある進化ユニットカ[illegible]ト以外のコスト2以下の赤属性ユニットをランダムで1体【特殊召喚】（ユニットがフィールドに出たときの効果は発動しない。また、「ユニットがフィールドに出た」と定義しない）する
インターセプト	黄	C	クレメンテ・アーク		0	—	—	-	■クレメンテ・アーク	あなたのターン開始時、すべてのユニットに【呪縛】を与える。
インターセプト	黄	C	神札再生		0	—	—		■神札再生	あなたのターン開始時、あなたの捨札にある消滅しているカードを1枚選ぶ。それを手札に加える
インターセプト	黄	UC	聖騎士の雷槍		0	—	-	—	■聖騎士の雷槍	あなたのユニットがアタックしたとき、対戦相手のフィールドに行動権を消費しているユニットが2体以上いる場合、対戦相手の行動権消費済みユニットを1体選ぶ。それに5,000ダメージを与える。
インターセプト	黄	UC	トリガーカウンター		1	—	—		■トリガーカウンター	対戦相手のトリガーカードの効果か発動したとき、対戦相手のユニットを1体選ぶ。それを手札に戻す
インターセプト	黄	VR	神光の召喚術		1	—	—	—	■神光の召喚術	対戦相手のユニットがアタックしたとき、あなたのフィールドのユニットが4体以下の場合、あなたの捨札にある進化ユニットカード以外のコスト2以下の黄属性ユニットをランダムで1体【特殊召喚】（ユニットがフィールドに出たときの効果は発動しない。また、「ユニットがフィールドに出た」と定義しない）する。
インターセプト	青	C	アムネシア		0	—	—	—	■アムネシア	対戦相手のユニットがフィールドに出たとき、それに【沈黙】（効果を発動することができない）を与える。
インターセプト	青	C	恨みの眼差し		1	—	—	—	■恨みの眼差し	あなたのユ[illegible]トか破壊されたとき、対戦相手の手札か2枚以下の場合、対戦相手のすべてのレベル2以上のユニットを破壊する
インターセプト	青	UC	久遠の秘術		0	—	—	-	■久遠の秘術	あなたのユニットがフィールドに出たとき、あなたは手札を1枚選んで消滅させる。そうした場合、あなたのデッキにある青属性のインターセプトカードを2枚までランダムで手札に加える
インターセプト	青	UC	インターセプトカウンター		0	—	-	—	■インターセプトカウンター	対戦相手のインターセプトカードの効果が発動したとき、対戦相手のレベル2以上のユニットを1体選ぶ。それを破壊する。
インターセプト	青	VR	冥道の召喚術		1	—	—	—	■冥道の召喚術	対戦相手のユニットがアタックしたとき、あなたのフィールドのユニットが4体以下の場合、あなたの捨札にある進化ユニットカード以外のコスト2以下の青属性ユニットをランダムで1体【特殊召喚】（ユニットがフィールドに出たときの効果は発動しない。また、「ユニットがフィールドに出た」と定義しない）する
インターセプト	緑	C	アガスティアの葉		0	—	-	—	■アガスティアの葉	あなたのユニットがフィールドに出たとき、対戦相手のフィールドにいるユニット数があなたのフィールドにいるユニット数より多い場合、あなたのCPを＋2する。
インターセプト	緑	C	サバイバルプログラム		1		—	—	■サバイバルプログラム	あなたのユニットが戦闘したとき、そのユニットが戦闘中の相手ユニットとBPが同じ場合、戦闘中の相手ユニットの基本BPを－5,000する。
インターセプト	緑	UC	原子収束砲		4	—	—	—	■原子収束砲	あなたのユニットがフィールドに出たとき、対戦相手のすべてのユニットの基本BPを－2,000する。あなたのCPを＋2する。
インターセプト	緑	UC	バーンカウンター		0	—	-	—	■バーンカウンター	対戦相手の効果によってダメージを受けたとき、ターン終了時まであなたのすべてのユニットのBPを＋10,000する。あなたはカードを1枚引く。
インターセプト	緑	VR	新緑の召喚術		1	—	—	—	■新緑の召喚術	対戦相手のユニットがアタックしたとき、あなたのフィールドのユニットが4体以下の場合、あなたの捨札にある進化ユニットカード以外のコスト2以下の緑属性ユニットをランダムで1体【特殊召喚】（ユニットがフィールドに出たときの効果は発動しない。また[illegible]フィールドに出た」と定義しない）する。

各種イベント・大会も開催予定!

Wii Uになり、ますます人気が[illegible]する『COJ』。今回『COJ』人気を[illegible]するように、大型大会の開催も決定している。[illegible]

[illegible] 2015年[illegible]賞金[illegible]200万円[illegible]大会『Master of Agent』の開催も決定している。[illegible]



変更要素をチェック! 『COJ Ver.1.3』追加要素解説

Ver.1.3ではついにコスチューム機能が実装! また、"ちょっとうれしい"各種要素が追加されているぞ。

CHECK POINT 1 コスチューム機能の追加

今回の追加要素の目玉となるのは、なんといってもこのコスチューム機能。ターミナル筐体にコスチューム購入が追加されており、購入したコスチュームは、サテライト筐体にログインし、VIPメニューで確認と変更ができる。一つのコスチュームパックに入っているコスチュームの種類は、基本的に各キャラ4種類ずつで、計28種にもなる。どのコスチュームが当たるかはランダムになっている。コスチュームは期間限定販売のものもあるので、"ビビッ"ときたものを見付けたらすぐに購入しておこう。今後新コスチュームの追加も予想されるので、公式サイトやゲームセンターの筐体を要チェック!



[illegible]



[illegible]パックは、このようにも告知されている。



ほとんどのキャラクターがキャストオフで上着を脱ぐ中、星くんだけはまさかの半裸!

CHECK POINT 2 「カードブーストEX」の追加

今回のバージョンから、筐体にログインした後にクレジットを投入し、EN回復すると、対戦前に設定できる「カードブースト」が「カードブーストEX」に変化する(EN回復ボタンを押して、EN回復する前はカードブーストのままなので注意)。カードブーストEXは、カードブーストと同様に20ENを追加で消費し、対戦後に得られるカードがさらに1枚追加で獲得できる。カードブーストとの違いは、【暴虐のネピロス】などのPRカードが排出される可能性があること。また、PRカードのフォイルは現在ここでしか入手できず。クレジットを投入した瞬間にカードブーストからカードブーストEXに変わる。無料分のプレイ時は注意しよう。



クレジットを投入し、EN回復することで、カードブーストからカードブーストEXにボタンが変化する。

CHECK POINT 3 マッチング画面にタッチボイス追加

各種対戦を選び、対戦相手を待っているときに表示されるキャラクター(JOKERとして選んだもの)にタッチすると一言しゃべるようになった。タッチする部位によってボイスの内容が変わり、タッチするごとに何度もしゃべるぞ。

まりねや沙夜、綾花のような女性キャラクターのきわどい部分もタッチし放題だが、その部位をタッチするとなかなかに悩ましいボイスがゲーセン内に響きわたることになるので、コッソリと楽しみたい諸君は注意するように。また、ウワサではランクが高くなり、キャラクターの使用回数が多くなると、特別なボイスが発生するようになるとか……!?



タッチボイスが発生するのはこの画面。マッチングによってはすぐに終了してしまうので、対戦待ち時間にできるお遊びのようなものと考えよう。

CHECK POINT 4 リプレイ表示情報の強化

ターミナルで閲覧可能なリプレイに、表示される情報が増えているのもうれしい変更。リプレイ選択画面には、その対戦が全国対戦なのかイベント戦なのかが表示されるほか、各プレイヤーのデッキオリジナリティランクが表示されている。今まで以上に見たいリプレイを絞りやすくなっているぞ。



[illegible]れば面白いデッキを見られるかも。

CHECK POINT 5 朝得サービスにENサービス追加

朝の7:00～13:30までの時間帯は、プレイ後にもらえるカードのSR／VR排出率がアップすることに加え、店内対戦とCPU戦の消費ENが軽減される。各種JOKERを育てたい場合や、店内対戦でデッキを調整したいときに活用すると効率がいい。ただし、土日は朝得を実施していないので平日を狙おう。



[illegible]

CHECK POINT 6 フレンド枠の拡張

[illegible]などができる連動コンテンツ「COJ [illegible]」ではさまざまなプレイヤーとフレンド登録できたが、その上限が10人から20人に拡張された。アクティブプレイヤーやハイアクティブプレイヤーの数に応じてRPをもらえるなどの恩恵があるので、積極的に申請を送ってみるといいだろう。



[illegible]

新カードを使いこなせ! 『COJ Ver.1.3』注目カード解説

追加された70枚のカードから、特にオススメの4枚をピックアップ。まずはこれらをそろえてみよう!

汎用性に注目しよう

今回ピックアップしたカードに共通している[illegible]ぎず使い勝手がいい"点。今回追加されたユニッ[illegible]せば"特定状況下以外ではスペックが旧カードに劣りがち"な弱点を抱えているが、これらのカードは基本的なスペックの高さや、能力の強力さから非常に多岐にわたる状況で使うことができる。また、今回は紹介していないが青属性には自身が不死種族でありながら不死種族をサーチする2CPのサーチャー【バンシー】が追加され、青の悩みだった"サーチャーの不足"[illegible]の形で解消している。【バンシー】のもたらす安定性こそが、青の躍進を支えているのだ。


SRカードは豪華で派手な効果演出。カードパワーのみならず、さまざまな演出も「COJ」の魅力の一つだ。

強者を狩る略奪者

3CPのBP6,000という赤属性の5,000焼きに耐えうる肉体と、BP8,000を超える大型ユニットを破壊する強烈な効果を兼ね備えたユニット。Ver1.2の青属性カードに多く見られた"クロックアップのたびにBPが下がっていく"デメリットが無く、しっかりBPが上昇していくのがうれしいポイント。効果の発動がアタック時なので、その点だけ見れば同じ青属性の【ファントム】に見劣りするが、BPが1,000しかないファントムと違い戦闘での勝利も[illegible]含まれない点に注意。


【キャプテン・キッド】

カテゴリー	属性	レア	名前	種族	必要CP	Lv1BP	Lv2BP	Lv3BP
ユニット	青	VR	キャプテン・キッド	盗賊	3	6,000	7,000	8,000
■魂の略奪	このユニットがアタックしたとき、対戦相手のBP8,000以上のユニットを1体選ぶ。それを破壊する							

恐怖の無条件破壊

CP6と重めだが三つの効果を持ち、その一つ、出現時に指定1体を破壊が非常に強力。ガードの要となるユニットに【加護】が付いていない限り問答無用で破壊してしまうため、フィールドに多くのユニットが並んだ優勢時であれば大量得点につなげやすい。アタック時の効果も"不死を破壊する"という点が強力で、【タナトス】の効果を誘発させたり、【バンシー】を無駄なく使い倒すことができる。オーバークロック時の効果は、【見習い魔導士リーナ】の[illegible]


【大魔導士リーナ】

カテゴリー	属性	レア	名前	種族	必要CP	Lv1BP	Lv2BP	Lv3BP
ユニット	青	SR	大魔導士リーナ	魔導士	6	6,000	7,000	8,000
■カオス・ディール	このユニットがフィールドに出たとき、対戦相手のユニットを1体選ぶ。それを破壊する このユニットがアタックしたとき、あなたの【不死】ユニットを1体選ぶ。それを破壊する。そうした場合、対戦相手のレベル2以上のユニットを1体選ぶ。それを破壊する このユニットがオーバークロックしたとき、あなたの捨札にあるカードを1枚選ぶ。それを手札に加える							

赤の焼きにストップ!

CP4という軽さに加え、レベル1でのBPは5,000とあるが、自身の効果によるBP上昇で実質7,000になる点が既に強力。周囲のユニットのBPも2,000ずつ引き上げるため単純に戦闘を優位に運ぶほか、【デビルウィンナー】のようなBP1,000のサーチ珍獣を【裁きのマーヤ】や【ファンガスガール】による効果破壊から守ることができる。そして、なんといっても赤属性が得意とする"焼き"(BPダメージ)を無効化する【秩序の盾】が強烈。赤属性に対して一方的な有利をたたき付けられる[illegible]


【軍神アテナ】

カテゴリー	属性	レア	名前	種族	必要CP	Lv1BP	Lv2BP	Lv3BP
進化	緑	SR	軍神アテナ	英雄	4	5,000	6,000	7,000
【不屈】 【秩序の盾】	(対戦相手の効果によってダメージを受けない。この能力はこのユニットがフィールドに出たときに付与される)							
■インフィニット・フォース	あなたのユニットのBPを+2,000する							
■ヒロイック・コマンド	このユニットがオーバークロックしたとき、あなたのすべてのユニットに【貫通】を与える							

要素をチョイ足し

ユニットの属性に応じて、何らかの能力を付加するトリガーカード。特にライフダメージに直結しやすい青属性での効果【スピードムーブ】が強力で、青属性を軸にしたデッキが頭を悩ませていた得点力の不足を大きく改善できる。また、赤属性にはそもそも【スピードムーブ】を持ったユニットが多く、これらに使うことで【不屈】を付与し、アタックした返しにガードに参加させることで点の取り合いを優位にすることも可能だ。黄属性は【獣忍狼牙】、緑属性は【アレキサンダー】[illegible]組み合わせると効果的だ。


【虹色のキャンバス】

カテゴリー	属性	レア	名前	種族	必要CP	Lv1BP	Lv2BP	Lv3BP
トリガー	無	SR	虹色のキャンバス		0	—	—	—
■虹色のキャンバス	あなたのユニットがフィールドに出たとき、それの属性に応じた以下の効果を与え、基本BPを+1,000する 赤属性:【不屈】 黄属性:【貫通】 緑属性:【無我の境地】 青属性:【スピードムーブ】							

おとめろぶ

年末にかけてイベントラッシュが続く『LoVⅢ』。今回はそんなイベントを話題にLoVっ娘の二人があーだこーだと話す中、何やら近くに怪しい人影が。と、まあ、今月もゆるーくまいりましょう。

部員紹介

TORI



漫画およびイラストはお手の物。最近はなかなか忙しく、仕事も『LoVⅢ』も充実しているのだとか。

のどぐろ



機甲担当＆今月は酒豪担当。酒は辛口だけど、口あたりも実は辛口だったり!?　おとめろぶの長。

ちゃんおい



ふらっと訪れたLoV攻略ライター。酒には目がなく、今回も近場とあって急遽参戦することに。

漫画：TORI

ストーリーモード



今年一年を振り返って

TORI：今年もいよいよ年越しですね。今年一年は本当に『ガンスト』に『LoVⅢ』にゲーム尽くしって感じでした！

のどぐろ：だねー。私も今年は『LoVⅢ』を中心にかなり充実した一年を迎えた気がするなー。

TORI：『LoVⅢ』は常にイベントが盛りだくさんですからね！　今月も「クリスマスキャンペーン」や、「冬休み招待キャンペーン」さらに「十の闘行」etc…、もうとにかくイベントが多過ぎて追い掛けるのが大変です！（汗）

ちゃんおい:本当ですよね！　僕も夢中になってプレイしてたら、冗談抜きで肩を痛めちゃいましたからね(笑)。まいりましたよ！

TORI：そんなお年寄りじゃないんですから（笑）。って、あれ、ちゃんおいさんじゃないですか！　どうしてここに!?

ちゃんおい：え、いや、近くを通りかかったんで、ちょっと顔を出してみようかなと。

TORI：ちょっとだめですよ！　一応男子禁制なんですから。もう、のどぐろさんも何か言ってくださいよー？

のどぐろ：お、ちゃんおいさん、日本酒イける口なんですね。

のどぐろ＆ちゃんおい：うぇーい！

TORI：……。

のどぐろ：まあ今回は年も暮れだし、今年最後のおとめろぶだし、『LoVⅢ』忘年会ということでみんなで騒ごうよ！

TORI：もう、今回だけですよ！



今年最後のおとめろぶは『LoVⅢ』忘年会として池袋界隈の居酒屋での収録。日本酒を注文してからは、おとめろぶから一気に酔いどれろぶになったとか……。

イベント目白押し

ちゃんおい：ここ最近のイベントラッシュがすごかったですが、個人的には何といってもストーリーモードが衝撃的でしたね。

のどぐろ：それは、今回ストーリーモード攻略の特集をしているからという告知的な意味で？（笑）

ちゃんおい：いやまあ、LoV攻略ライターとしてそういう意味も一応ありつつ、純粋にいよいよ物語の核心に迫ってきたって感じでスゴく楽しめました。

のどぐろ：だねー。今回のストーリーは過去に戻って物語の核心に触れていく感じだからね。「白焔」と「黒淵」という『LoVⅡ』のテーマに触れたときは私もグッと来るものがあった！

ちゃんおい：僕は『LoVⅢ』からシリーズをプレイし始めたこともあり、続きはもちろんですが、過去のストーリーも気になりました。『LoVⅡ』のストーリーモードと今を比べるとどういったところが変わってきているんですか？

のどぐろ：過去のストーリーモードと今か。そうだね、今回触れられている過去の部分に関しては、当時も未知というか明かされていなかった裏設定って感じかな。『LoVⅡ』もストーリーモードは充実していたけど、物語としては今回の方がさらに入り込める感じがするかな。

ちゃんおい：なるほど。『LoVⅢ』からプレイした人も『LoVⅡ』からプレイしていた人のどちらにも新鮮に感じそうですね。

のどぐろ：うん、そうそう。新たな事実が発覚して、ようやく謎が解けてきた気がする。物語が一つにつながったって感じ。

TORI：ここまでストーリーが練られているとなると、いよいよLoVのアニメ化にも期待しちゃいますね！



過去の主人公たちは口数が少なく、主にドゥクスが使い魔との会話をしていた。

のどぐろの機甲復活に寄せて



機甲復活を叫び続けて早五年が経ったある日。あまりにも唐突に、そしてこっそりとストーリーモードで復活していた四体の機甲たち。あれだけ待ち望んでいたはずなのに、あまりにひっそりと復活していたため、初見では全く感動できませんでした。でもうれしいです。ありがとうございます（新宿方面に深々と礼）。

過去最高の難しさ!?

ちゃんおい：そういえば、今回のストーリーモードって、主人公たちの物語だけでなく、『LoV Ⅲ』のゲームとしての難しさという面でも際立っていましたよね。

のどぐろ：分かる。今回のストーリーモードは本当に難しかった。「いや、ほんとにこれクリアできんの？」って感じで、ちょっと絶望しかけたよ（笑）。でも冷静に考えてみると、敵の荒らしをさばいたり、敵の主力ジョブにこっちも有利ジョブをかぶせたり、逆サイドをフォローしたりと、なんだかんだで普段の全国対戦と共通する動きをしてた気もする。

ちゃんおい：確かに。ただ、それでも今回は事前情報が無いとさすがに厳しいというか、仕組みが分からないとクリアできないって感じでしたよね。

のどぐろ：そうだね。普段使っているデッキでチャレンジして、いきなり対応するっていうのはかなり難しいと思う。中にはとんでもない相性差がついちゃうステージもあったし。

ちゃんおい：BOSSステージは、通常のステージとは全く条件が異なるから、しっかり対策デッキを組まなきゃですからね！　ただ、テオちゃんデッキが輝けるステージでもありましたが（笑）。

のどぐろ：あたしは、五影剣が全員そろって襲ってくるステージが印象的だったな。最初は何の冗談よって思った（笑）。一同そろい踏みでマナタワーにご来店されて、ぐっちゃぐっちゃにされた。跡形も残らなかったね。五影剣は完成させちゃだめよ……。

TORI：う、私はそこまでクリアできてないです……。

ちゃんおい：まじっすか。今度お教えしますよ！



五影剣もさることながら、その前にくる［アトロポス］＆［アテナ］がすでにキツい……。

機甲復活!?

TORI：そうそう！　ストーリーといえば、今回は過去の種族として機甲種が復活しましたよね!?　機甲といえばのどぐろさんですが……。

のどぐろ：あ、そこ触れちゃう？　念願がかなったというか、柴さんにお会いする度にお願いし続けた甲斐があったというか、本当に感無量です。

ちゃんおい：機甲が登場するのはストーリー第12話ですよね。動きは遅いけど、一度アルカナストーンに辿りつけば［ガレアード］のアーツ「破鎧甲」の最大効果と同じ勢いで破壊していくから、初めてチャレンジしたときは口がぽかーんってなりましたよ。今回登場した機甲シリーズは過去と比べて、何か違いがあったりするんですか？

のどぐろ：当時の動きをかなり忠実に再現してると思うよ。『LoV Ⅱ』までは使い魔の移動速度が一速から四速までの四段階に分けられていて、機甲シリーズは最低速度の一速という代わりにアルカナストーン制圧力がずば抜けているというカードデザインだったんだよね。今回対峙した機甲たちはまさにその通りで、移動速度は当時の速度を再現しているように感じるな。

ちゃんおい：なるほど。『LoV Ⅲ』だとユニット数が多いから集団にまぎれてストーン破壊されると、見付けるのも困難ですし、機甲が追加される日が来たとしたらかなり恐い存在になりそうですね。

のどぐろ：まあね、でもここまで来たら、あとは復活使い魔としてのカード化を祈るのみ！



ツバーンの移動中は今までにないガーディアンスタイル（？）のようなモーションで、図らずしも胸熱です。

ツバーン



『LoV』最初期、カードプールが乏しかった機甲というマイナー種族。しかし私を始めとして一部のプレイヤーに熱狂的な支持を受けたこともあり、神（開発）様が最初のバージョンアップで追加カードを下さった所、勢い余って悪夢のように強い凶種族へと変貌してしまい、戒めと言わんばかりにマイルドな性能で追加された悲しみの使い魔、それが［ツバーン］。弱点属性の神族にすら有効打を与えられない必殺技「グラビティ・ストライク」の緩やかなダメージは、戦術兵器でありながら“誰も傷つけたくない”と強く願うツバーンの優しい心根の現れだとか。

フォーマルハウト



鈍足ながらアルカナストーンに辿り着けば異様な速度で制圧を開始し、瞬く間にストーンを奪い去るというコンセプトの機甲種の中にあって、「速度が早い」という一見逆行した性能と愛くるしいルックスで僕らの心を穏やかにしてくれたのが［フォーマルハウト］。自身の移動速度は速いものの、マップを移動する際のパーティーの速さはパーティー内の最低速度に統一されるという仕様のため、この子の長所が真に生かされる場面はほぼほぼありませんでした。めっちゃ暇な時に画面内を高速移動させて楽しめる程度の能力。大好きです。

アルタイル



［フォーマルハウト］と同フォルムにして、ゆくゆく［カペラ］などのいわゆるトイ○型のフォルムのカードが生産され始め「ト○レ単」というデッキができたとか何とか。

この［アルタイル］さんは、当時の特殊技（『LoV Ⅲ』で言うところのアーツ）を打つためのゲージをチャージできる素晴らしい技を持っていて、当時アルカディアの担当さんが激推ししていたので頑張ってデッキに投入しました。結果、すごく普通でした……。

七夕の時期には「ベガ」と積極的にコラボさせ続けていました（一人で）。

アルカディア編集部が贈る ムック&書籍 好評発売中!!

全ロード待望!! 『LoVⅢ』攻略本、絶賛発売中!



© 2012,2014 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.109

LORD of VERMILION Ⅲ Twin Lance —Playing Guide—

アルカディアからすべての『LoVⅢ』プレイヤーに贈る攻略本が発売！　ゲームの基本システムの解説から、アビリティやスペックをまとめた新カードリスト、さらに実践的なデッキ構築術、使い魔ボイスデータと、知りたかった情報をたっぷりと詰め込んでお届け！

そして、豪華特典としてすぐに使える構築済みデッキが付いてくる。ここでしか手に入らないキラ使用の使い魔カード＆アルカディアでもおなじみの今井神先生による描き下ろしテオ＆テレーゼのプレイヤーカードを手に入れよう！



今すぐゲームが始められる！　今井神先生描き下ろしのプレイヤーカードとレア仕様の構築済みデッキ！

好評発売中!　定価 2,380円(税込)

「戦国大戦界」によるスペシャルファンムック外伝が登場!

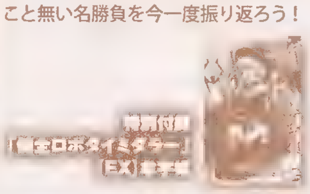
enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.110



© SEGA

戦国大戦界 大祭 外伝

戦国大戦の公式全国大会「第二回戦国大戦 公式全国大会天覇への道」の全試合を収録した大祭シリーズ番外編DVDが登場！　当日の生放送では惜しくも放送されなかった名勝負も余すところなく収録！　未だ色あせること無い名勝負を今一度振り返ろう！



好評発売中!　価格 2,580円(税込)

すべての格闘ゲーマーに贈る対戦格闘ゲーム専門誌第二弾!

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.108



© ARC SYSTEM WORKS

ARCADIA 対戦格闘ゲームREMIX Vol.2

アルカディアが格ゲーファンに贈る“格ゲー専門誌”「アルカディア対戦格闘ゲームREMIX」からVol.2が登場！　徹底特集は、話題の最新作『BLAZBLUE CHRONOPHANTASMA Ver2.0』。50ページ超のギガ盛りボリュームで余すところ無くお届け！　そのほか、格ゲーファンならチェック必須の記事が満載だ！

好評発売中!　定価 1,287円(+税)

〒102-8177　東京都千代田区富士見2-13-3
エンターブレイン
銀座松竹スクエア

通販サイト ebten（エビテン）
☎0570-060-555（土日祝祭日を除く12:00～17:00）

いつでも！どこからでも！
エビテンでお買い物!!
携帯電話でQRコードを読み取って即アクセス!

Geek編集長 ザンポット杉田の

ちょっとゲーセンいってくるわ!

第56回

アルカディアは、そのあり方を大きく変えます!

刊行形態変更のお知らせ

ハイスコア集計の終了など、前号より少し動きが出ておりましたが、改めてお知らせ致します。

現在偶数月刊行の定期誌アルカディアは、2015年2月28日発売のアルカディア4月号をもって定期刊行を休止。以降刊行形態を変更。不定期刊行とさせていただくことになりました。

アルカディア4月号以降は、週刊ファミ通、ファミ通.com下に新設のアーケードカテゴリ(http://www.famitsu.com/arcade/)を基軸媒体とし、しかるべきタイミングが訪れた場合に、ムックとしてアルカディアを刊行していくことになります。

1999年より刊行を続けてきた弊誌ですが、ここで一区切りとなります。

弊誌の前身となったゲーメスト時代も入れると29余年の歴史、このような節目を迎えることについては万感が去来します。私個人としては1995年からの関与ですので20年。アルカディアは15年、ゲーメストは14年なので、気付けばアルカディアはゲーメストより長く続いていました。

立ち止まって周囲を見回せば、かつてゲーム業界を盛り上げたゲーム誌というものが軒並み無くなっています。かつては講談社ですら『覇王マガジン』というゲーム雑誌を出していたというのに。

よくここまで続いたものです。

ゲームセンターを愛し、ゲームセンターに骨を埋める。そんなツブシの利かない考えの男だけで構成されてきた弊編集部。そんな偏った環境が祟ってか、ついに女性のライター、女性の編集部員というものは居付きませんでした。15年間、男子高の部活のような雰囲気のまま来てしまいました。

編集部は相も変わらぬこの15年の間に、アーケードゲームはガラっと様変わり。サービス化しました。かつては新作アーケードゲームが稼働したら、その瞬間から鮮度が落ち続け、新作の登場によって上書きされていく新陳代謝のサイクルによって形作られていた世界でしたが、今稼働するアーケードゲームは、ネットワークというバックグラウンドを得て絶えず成長を続けるのです。

そうした環境の変化に、弊誌の現状というものは、いかにも力不足でありましょう。

舞台を移しての再出発は、この時代にあって必然のものだといえるかと思います。

定期誌としての最終号となる2015年2月28日発売のアルカディア4月号以降は、週刊ファミ通、ファミ通・com内アーケードカテゴリをご愛顧いただければと思います。

それでは、残り1号、お付き合いのほどお願い致します。

杉田 哲朗
本誌編集長。オフィスの東銀座への移転で身の回りの物を全部捨ててやろうかと画策。

『WCCF 1314』
新バージョン稼働&『コミックWCCF』発売
特別企画コミック

夜空に浮かぶかのは美人怪盗三姉妹!?
犯行現場に『WCCF』カードを残す通称キャッ……、怪盗三姉妹と巡査部長、トシヤくんのクライムファンタジー!!

WCCF 怪盗三姉妹II





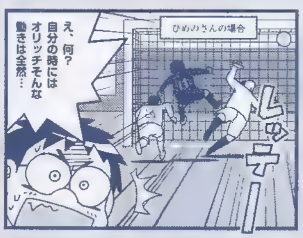
画:八木ゆかり　作:アラキフミ



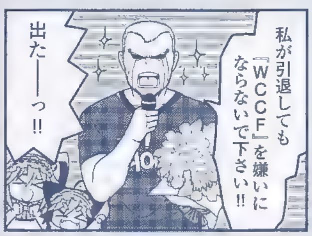
ファンなら見逃せない!! 「コミックWCCF」満を持して大絶賛発売中!!

特典だけじゃない!! 充実の作品を紹介

「かつて一世を風靡した強豪国のテクニシャン」が付特典とされ、Web上でさあざまな物議をかもした「コミックWCCF」がついに発売!! その収録作品について紹介するぞ。



◀本誌攻略でもおなじみ、いちみやひろし先生の「WCCF」あるある。



◀「ヨーコシューター」の藤丸あお先生の「WCCF総選挙」!!



◀「WCCF怪盗三姉妹」の初回版も収録……! これを読めば隠された秘密が明らかになるかも……?



◀ほかにもデッキ構築漫画やイベントリポートなど盛りだくさん!

「コミックWCCF～監督たちのカード収集日記～」商品情報 [illegible] テクニシャン」付き。



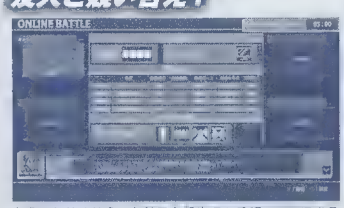
GAME

バーリトゥード（なんでもあり）な運動会！　2015年2月11日開会！

http://kuniokun.jp/daiundoukai/

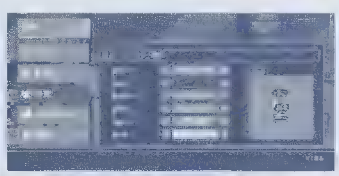
アークシステムワークスより発売を予定されている『ダウンタウン熱血行進曲〜それゆけ大運動会〜オールスタースペシャル』の発売日が、2015年2月11日に決定！　待望のネットワーク対戦モードや自分だけのオリジナルキャラクターが作成可能なクリエイト機能が実装され、華麗に現代に蘇った『ダウンタウン熱血行進曲〜それゆけ大運動会〜』。文字通りなんでもありな運動会を遊び尽くそう！

まだ見ぬライバルや友人と競い合え！



あらかじめ決められた種目と設定でお手軽に対戦できるクイックマッチと、ルームを作り種目やルールが決定できるロビーマッチの二つが実装予定だ。

『くにおくんの時代劇だよ全員集合』の衣装など当時からの『くにおくん』ファンには堪らない要素が盛りだくさん！　選手のパラメータも設定可能だ！



クリエイト機能で自分だけのキャラを作れ！

© Million co.,Ltd / ARC SYSTEM WORKS

ダウンタウン熱血行進曲

- 発売日：2015年2月11日
- 対応機種：PlayStation 3
- パッケージ版価格：[illegible]84円（税込）
- ダウンロード版価格：4,800円（税込）
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]


うう…だれかやさしくなぐさめて…
早くお姉と結婚したら？公務員だから魅力的だってお姉も言ってたよ
しく しく
はは…そりゃさちえみたいな彼女居たら結婚したいよ
ぎくっ
やんっ
は…？
お姉…どういうこと？
……
ごめんなさいウソついてたの！トシヤさんみたいな公務員が彼氏だと世間体がいいから…
…泥棒が世間体を気にしてどうする…
わっ
犯行当日アグエロ美術館
でも盗まれたーッ!!
バル バル バル
おほほほほほほ!!
わたしたち三人のコンビネーションは
まさにゴールの三聖人!!
でもあなたも結婚すれば私たちを捕まえられるかもねっ
バル バル
…は？
バル
早くしないと気付いたときに彼女はもう居ないわよ～
婚姻届けに署名だけしといてくれれば捺印して勝手に出しとくからっ
またこのパターン…
もうしっかりしてよ!!
これじゃわざわざ犯行日を先延ばしした意味なくなっちゃうじゃない！
ん？それってどういう意味？
あっいやこっちの話で…
それってどういう意味？
いやだからこっちの話で…
それってどういう……
ゴボボッ
コポポポ
あらートシさんちょっと飲みすぎネーーー？

特別連載! 幸宮チノによるRPG墜落ものがたり

RPGの彼女

～大人になった厨二病～



美人すぎる



【[illegible]すぎる[illegible]】美人すぎる市議、藤川優里（藤川ゆり、八戸市市議会議員）を端に発し、今や定番の文句となっている。近年では美人すぎるバレー選手、カザフスタンのサビーナ・アルティンベコワが話題に。

殴りの僧侶さん



【殴りプリースト】 MMORPG、『ラグナロクオンライン』で密かな人気を博した前衛僧侶。ソロ指向のプレイヤーを中心に愛好された。もっぱら鈍器で敵を攻撃するため、この名称が付けられた。

RPGの彼女



【魔女さんの眼鏡】魔法使いの少女、通称さっちゃんの眼鏡は自分のあふれ出る気品を隠す魔法の眼鏡。この眼鏡を外すと、テムズ川の泥が清流へと早変わりするというウワサも。

幸宮チノ

企画協力：アラキフミ

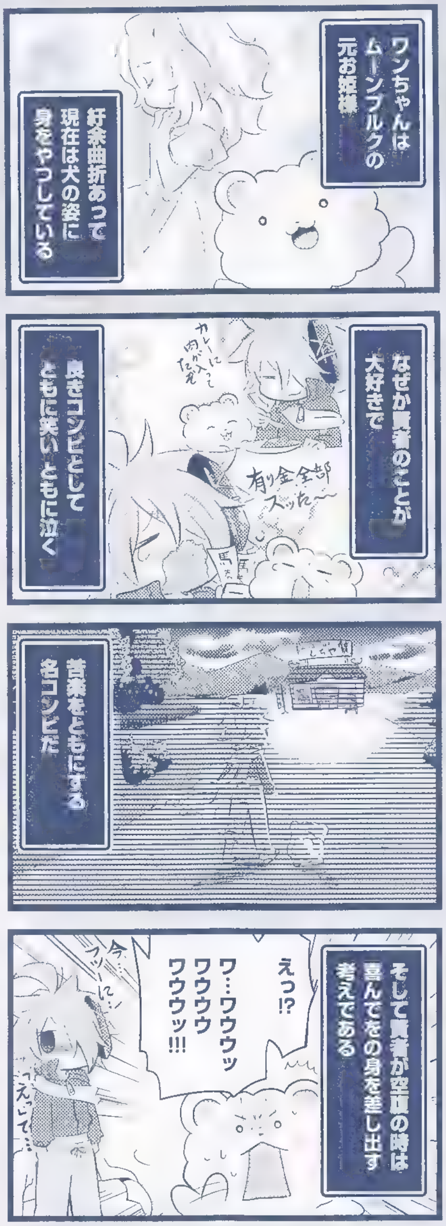
次回もめくるめく幸宮ワールドをお楽しみに！

亀の甲より



【Ⅱのパーティーアタック】某有名RPGの『Ⅱ』では仲間を攻撃して育成するパーティアタックが話題に。この『Ⅱ』は発売当初サウンドを酷評されるなどのこともあったが、今では歴史に残る作品として語られている。

こう見えても姫



【空腹の時は身を差し出す犬】空腹の時に身を差し出す犬といえばコミック、「エクセル♥サーガ」(六道神士)のメンチ。実はその正体は犬でないとかなんとか。アニメ版のCVはこおろぎさとみ。

楽しさの先に



【忘れているような気がしただけ】現実世界で「勇」と呼ばれる勇者くんの正体とパーティの行く末は今後のお楽しみ！ そして単行本発売は2015年3月の予定です!!

RPGの彼女 ～大人になった第二章～

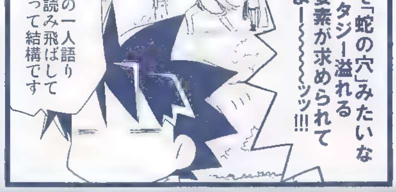
大感動勇者墜落ものがたり!! 「RPGの彼女」ついに始動!!

ついに連載開始した幸宮チノ先生のファンタジーコメディ「RPGの彼女」。勇者くんと魔女ちゃんの異世界ラブストーリーを中心に、現実世界とゲーム世界のはざまで勇者が世界の謎を解き明かす!! 単行本発売を3月14日に控えたこの作品。期待して待て!!



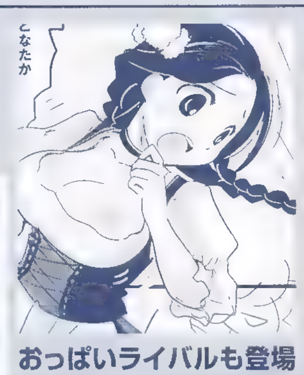
無能勇者が成長! その能力は……

勇者の特殊スキルは意外にも……？ 冒険で仲間たちにもさまざまなスキルが登場？



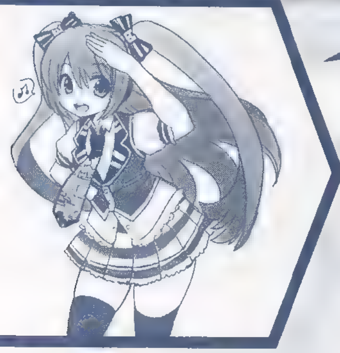
前衛僧侶さんが新境地を開拓!?

豊満僧侶さんが現代の格闘シーンにもの申す!? 単行本では格闘ゲーム編も収録!!



おっぱいライバルも登場 単行本は上下巻同時で3月14日発売予定!!

シューターとサークラが
貴方の恋人に立候補します♪



無双せよ!! ヨーコシューター

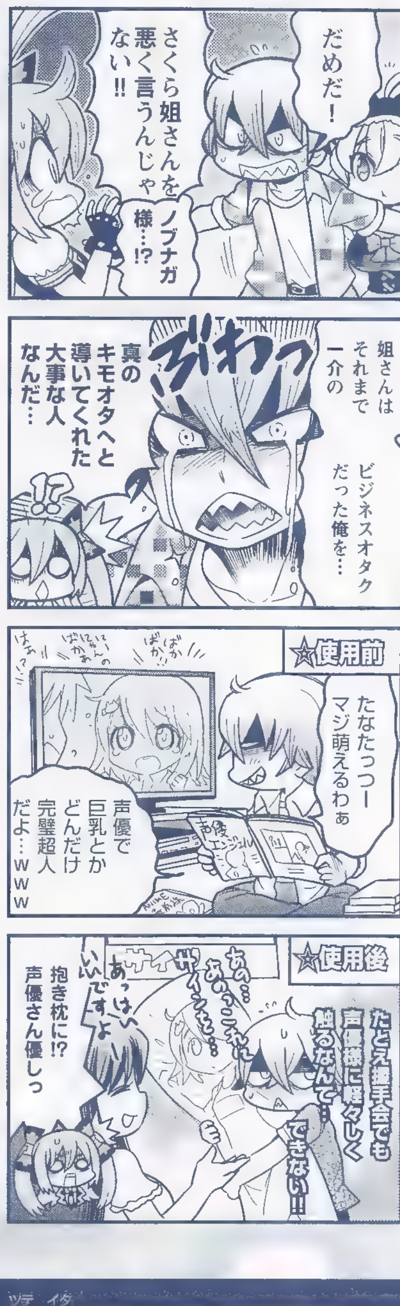
新連載!!

「ダライアスさん」の藤丸あお先生新連載……!!

vsサークラ



ノブナガスタイル



姐さん、奔る



藤丸あお先生からのコメント

原案協力:アラキフミ

未来が危ない



ドリ○フ



さくらの真骨頂



※さくらはバイト中

帰って来たAOシックレコード　ヨーコシューター設定資料集 その1

今回もやって参りました、藤丸あお先生の秘蔵設定集「AO（あお）シックレコード」!! 2015年3月14日に発売を控える単行本に向けて先生も熱筆中!! さらに 2月7日発売予定の「シューティングゲームサイド」にも特別編が掲載予定!! 乞うご期待あれ……!!

藤丸先生へのお便りはこちらへ
〒104-8441 東京都中央区築地1-13-1
銀座松竹スクエア
株式会社KADOKAWA エンターブレイン
アルカディア編集部 AOシックレコード係



◀今回はヨーコの妹、タテアナ特集! ちなみにタテアナさんは強化人間なんだとか。

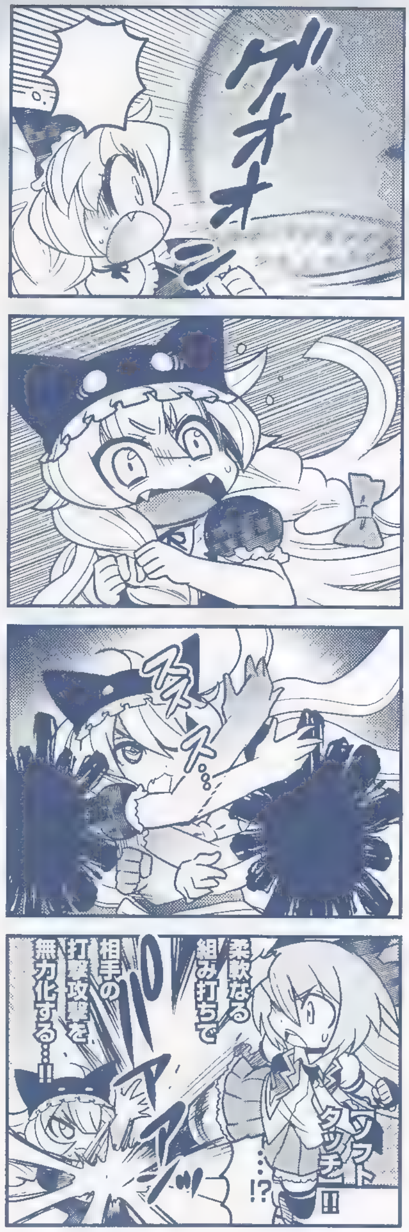


◀最強のちちを持つタテアナさんには隠された秘密が……。今後の展開をお楽しみに!

KABEDON



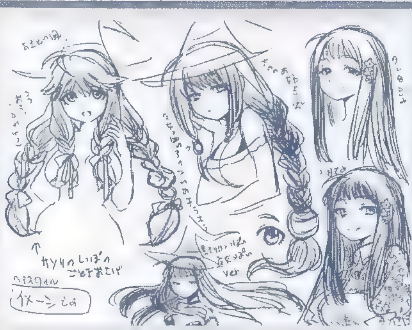
交錯!!



奥義!



帰って来たAOシックレコード　ヨーコシューター設定資料集 その2

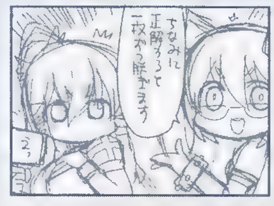


◀サークルクラッシャー、姫さくらの準備稿。当初は（外見も）お姉さんキャラだった？



◀「教育された萌え人」ことノブナガ君。プログラマーとしての才能はいつ発揮されるか。

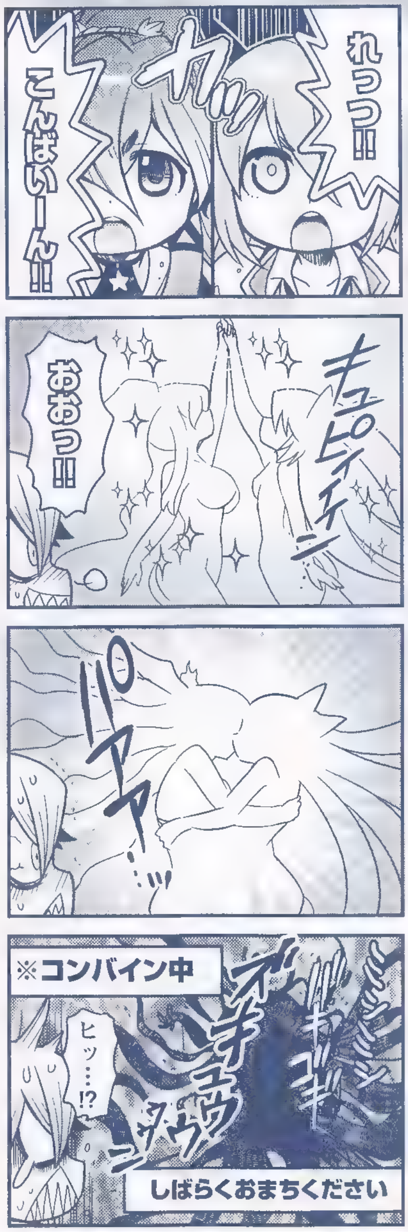
シューティングゲームサイド
SHOOTING GAMESIDE



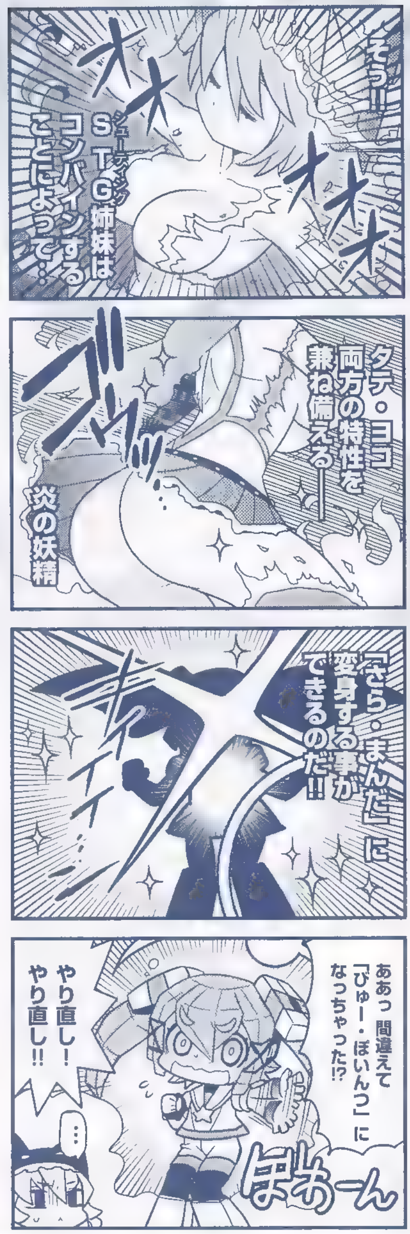
硬度8はトパーズ



合体がありまして



ナナメスクロール



召還! 剣豪学園

いよいよ2015年に単行本発売! 神コミックの真髄ここにあり!!

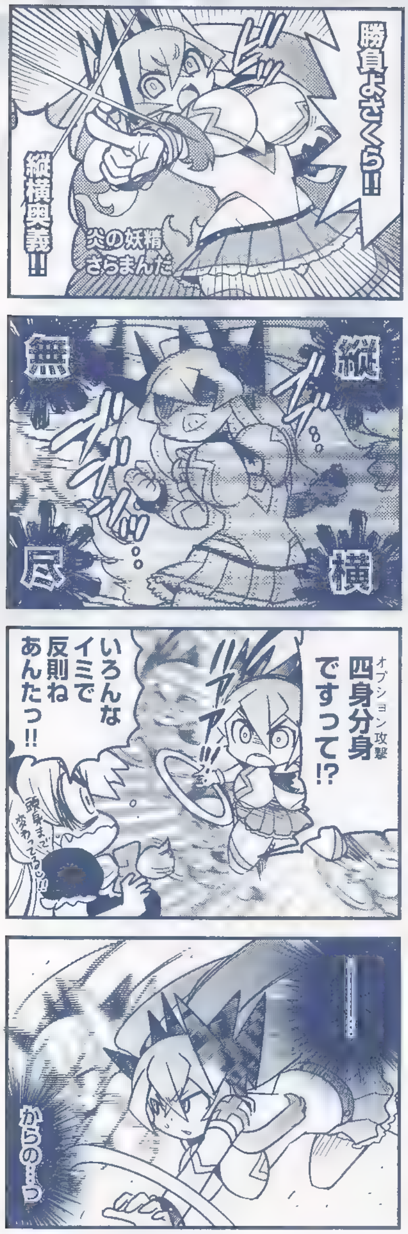
2012年から2年以上の連載をほこる今井神先生の「召還!剣豪学園」がついに単行本化! バトルとシリアス展開満載のストーリー編はもちろん、連載当初の四コマコミックも余すところなく収録!! 描き下ろしなど、単行本独自のスペシャル企画にも注目せよ!!



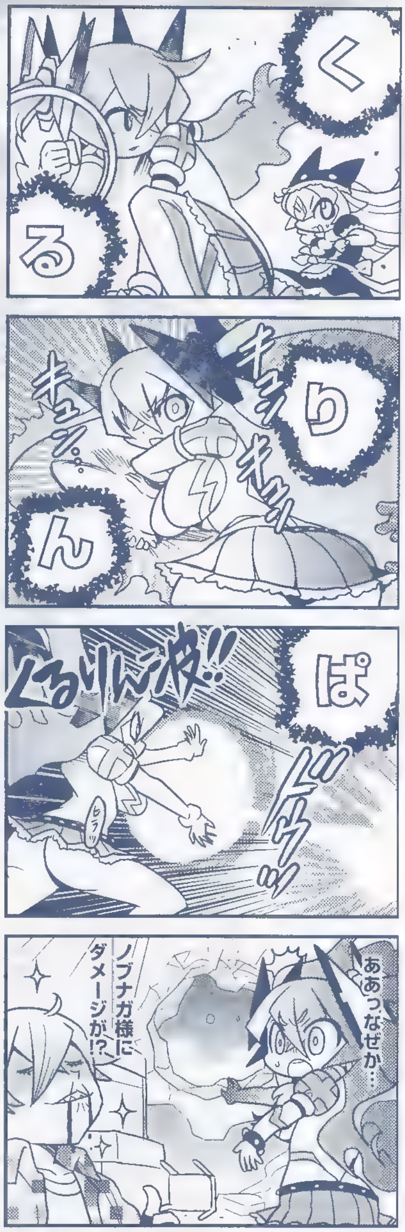
熱いバトル、友情そして お色気も満載!! 神コミックは2月14日発売予定!!

『召還!剣豪学園①』商品情報……ファミ通クリアコミックスレーベルより2015年2月14日、発売予定。B6版176ページ。予価760円+税。

裏コマンド?



必殺!!



好敵手!



EVENT

KONAMIのアーケードゲーム頂王決定戦! 「The 4th KONAMI Arcade Championship」開催決定!

http://www.konami.jp/kac

株式会社コナミデジタルエンタテインメントは、KONAMIを代表するアーケードゲームの公式大会「The 4th KONAMI Arcade Championship」(以下「4thKAC」)を開催することを発表した。

「4thKAC」は、日本全国のアミューズメント施設及びアジア地域で一斉に開催されるKONAMIの公式大会で、今年は2011年から毎年続く4回目の開催。『麻雀格闘倶楽部 彩の華』と『BEMANIシリーズ』の12タイトルで実施される。ルールなどに関しては各タイトルで異なっているので、「4thKAC公式サイト」より確認してほしい。 アーケードゲームを愛するすべてのプレーヤーたちよ、熱戦を繰り広げ、「目指せ、頂王!」



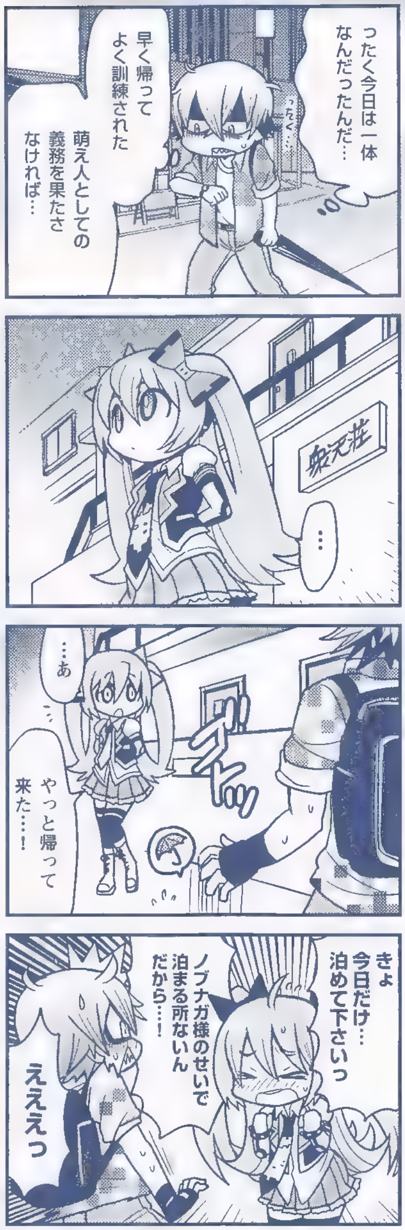
4thKAC 大会日程

	麻雀格闘倶楽部	BEMANI
エントリー受付	2014.12.19(金)10:00 〜 2015.1.25(日)23:59	2014.12.19(金)10:00 〜 2015.1.15(木)23:59
予選ラウンド	ゲーム機予選 2014.12.22(月)10:00〜2015.1.12(月)23:59 ゲーム機決勝 2015.1.13(火)10:00〜2015.1.25(日)23:59	2014.12.22(月)11:00 〜 2015.1.19(月)17:59
決勝ラウンド	2015.2.22(日)	2015.2.14(土)

風適法第2条8号



待ちヨーコ



そして続く!!



次号、夜の密室で二人きり……の巻!!

てあたりしだいゲームリスト

●2016年稼働予定タイトル		
ニトロプラス ブラスターズ -ヒロインズ インフィニット デュエル-	エクサム	対戦格闘ゲーム
Wonderland Wars	セガ	MOBA系ストラテジーゲーム
鉄拳7	バンダイナムコ	対戦格闘ゲーム
●稼働日未定タイトル		
スカルガールズ アンコール	タイトー	対戦格闘ゲーム
ポッ拳	バンダイナムコ	対戦格闘ゲーム
ヤタガラス Attack on Cataclysm	ヤタガラス開発チーム	対戦格闘ゲーム

ハイスコア全国集計

トライアングルサービス

(題字:トライアングルサービス 藤野社長)

「ハイスコア全国集計」は、その名の通り全国のゲームセンターでプレイされたゲームのスコア、タイムなどを集計して全国1位を明らかにするものです。集計は締め切り日までのスコアで行ない、基本的に面数が進んでいるもの、ALLクリアしているものを優先としています(面数が同じ場合は点数優先)。集計対象のゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。

古いゲームも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。ゲーム基板の設定やレバー、ボタン、連射装置などのコントロールパネルの改造には一定の基準を設け、それに準じて集計を行なっています。また、ゲームタイトルによって個別に細かなルールを設定している場合もあるのでご注意ください。

2014年10月19日時点の全国一位スコア

ゲームタイトル	部門名	スコア	スコアネーム	備考	店舗名
GUILTY GEAR Xrd SIGN	イノ	3,549,600	そうかP	ALL イノ使用	メディアパーク リブロス高槻(大阪)
	ソル	3,201,000	そうかP	ALL ソル使用	メディアパーク リブロス高槻(大阪)
P4U2	アーケード・NORMAL	2,084,580	シエンタ@UGF	ALL 真田(S)使用	Game in えびせん(東京)
	スコアアタック・RISKY	50,444,030	AAZKOH	ALL Ver.1.1 明彦(S)	えの木(高知)
Crimzon Clover for NESiCAxLive	BOOST・TYPE-Ⅱ	7,094,625,830	fufufu	ALL 残3　41:45:00	デイトナⅢ(埼玉)
	TIME ATTACK・TYPE-Z	113,941,140	しゅみっと	ALL ノーミス BC3816	Game in えびせん(東京)
カラドリウスAC	アーケード・アレックス・カスタマイズなし	92,297,660	ロアーヌ貴族AKF	残6 ボム0 ALL	個人申請 新宿スポーツランド本館(東京)
	アーケード・カラドリウス・カスタマイズなし	90,251,018	貴族@えす☆さまに感謝!	ALL カラドリウス カスタマイズなし	メディアパークリブロス高槻(大阪)
	アーケード・マリア・カスタマイズあり	95,010,310	AFO	ALL マリア カスタマイズあり	メディアパークリブロス高槻(大阪)
	アーケード・リリスの悪夢・カスタマイズあり	94,551,449	AFO	ALL リリスの悪夢 カスタマイズあり	メディアパークリブロス高槻(大阪)
	オリジナル・カラドリウス・カスタマイズなし	50,866,487	TEN	ALL カラドリウス カスタマイズなし	メディアパークリブロス高槻(大阪)
ダライアスバーストアナザークロニクルEX	外伝・Jゾーン	265,353,850	STT(は)	ノーミスALL C-F-J	高田馬場ゲーセン・ミカド(東京)
	外伝・Kゾーン	260,535,550	STT(は)	ノーミスALL C-F-K	高田馬場ゲーセン・ミカド(東京)
	ネクスト・Hゾーン	189,068,800	KU@AKIBA	ノーミスALL A-D-H	高田馬場ゲーセン・ミカド(東京)
	ネクスト・Kゾーン	226,027,100	ねこぴ	ノーミスALL C-F-K	個人申請 AM PIA川口(埼玉)
F/A	フルオート	2,054,200	DBS	ALL 連付	グッデイ21(東京)
イグジーザス		9,492,160	木之本まい'ん	6-3 連付	高田馬場ゲーセン・ミカド(東京)
おいしいパズルはいりませんか		409,900	hamami	ALL 連付	Game in えびせん(東京)
首領蜂	タイプB	60,227,950	ALL必付	お師匠に感謝　オグリビー	個人申請 プレイランドエフワンR(宮城)
ストライカーズ1945Ⅱ	フライングパンケーキ	3,450,500	y.Saito	2周ALL 連付	Game in えびせん(東京)
空牙	シルフ・連付	5,054,550	シエンタ@UGF	2周ALL ノーミス 連付	Game in えびせん(東京)
	セイレーン・連付	4,823,560	シエンタ@UGF	2周ALL 2ミス残2連付	個人申請 G-palaあべの
ナムコクラシックコレクションVol.1	マッピーオリジナル	499,820	Y.H	ALL	高田馬場ゲーセン・ミカド(東京)
ネビュラスレイ		2,933,070	hamami	ALL 連付	高田馬場ゲーセン・ミカド(東京)
パイプドリーム	Aコース	4,114,890	KLT	ALL 連付	Game in えびせん(東京)
ハットリス		set=241	SAL	999999pts 連必付	Game in えびせん(東京)
パワースマッシュ2	シングル	12,031,400	Clover-ETC-TAC	ALL 連付 ラフター使用 キングなし	Game in えびせん(東京)
パワードリフト	Cコース	6'46"38	JAG-道草-ASI(しょこたん結婚して	ALL 社長あざっす!	高田馬場ゲーセン・ミカド(東京)
	Eコース	6'48"38	JAG-CYR-ドラ博士H.S	ALL 社長あざっす!	高田馬場ゲーセン・ミカド(東京)
メタルスラッグ		3,443,650	WSM-NOB	ALL 連付	個人申請 アミューズメントパークNASA(長野)

■お詫びと訂正:166号の9月集計分スコアに、『マクロスⅡ』【ビギナー】部門スコアの記載漏れと、【エキスパート】部門スコアの部門名の記入漏れがありました。関係者各位にお詫びするとともに、以下のように訂正いたします。

ゲームタイトル	部門名	スコア	スコアネーム	備考	店舗名
マクロスⅡ	ビギナー	3,903,600	KDK-TAKEYUKI	ALL ビギナー 連同付	グッデイ21(東京)
	エキスパート	4,741,180	hamami	ALL エキスパート 連付	Game in えびせん(東京)

【告知】『アルカディア』不定期刊化に関する重要なお知らせ

097ページの編集長コラムで告知されている通り、『アルカディア』は次号の168号(2015年2月発売)をもって、不定期刊に移行します。それに伴い、誌面でのハイスコア集計は168号をもって終了となります。

168号掲載分の2015年1月18日までの個人申請スコア(送付受付は1月21日消印有効)は、従来と同様の方法で受け付けます。ただし、2014年12月26日をもってエンターブレインBCの社屋が移転となるため、申請書類の送付先も変更になりますのでご注意ください。申請書類の送付先となる新住所は以下の通りです。

株式会社KADOKAWA　エンターブレインBC
〒104-8441 東京都中央区築地 1-13-1
銀座松竹スクエア
アルカディア編集部　ハイスコア係

また、今後はファックスでの質問受け付けを休止し、お問い合わせはメールのみの受け付けとさせていただきます。ファックスでは対応できませんので、ご了解ください。

誌面での集計は次号が最後となります。
長らくのご愛顧、ありがとうございました。

2014年11月16日時点の全国一位スコア

ゲームタイトル	部門名	スコア	スコアネーム	備考	店舗名
GUILTY GEAR -Xrd SIGN-	カイ	3,354,300	そうかP	ALL　カイ	メディアパーク リブロス高槻（大阪）
BLAZBLUE CHRONOPHANTASMA ver.2.0	スコアアタック・C	600,217,629	モチベネシカ	ALL ラグナ	メディアパーク リブロス高槻（大阪）
Crimzon Clover for NESiCAxLive	BOOST・TYPE-Ⅰ	7,595,197,220	Amp-Dep	ALL 残5	メディアパーク リブロス高槻（大阪）
	BOOST・TYPE-Ⅱ	7,382,645,560	fufufu	ALL 残3 45:00:00	個人申請 立川ゲームオスロー第5店（東京）
	ORIGINAL・TYPE-Ⅱ	8,010,255,053,020	RET＠惡一文字	ALL 残2	個人申請 Hey（東京）
	UNLIMITED・TYPE-Ⅱ	13,004,207,245,640	セルディア（SEL）	ALL	個人申請 ゲオディノス札幌（北海道）
カラドリウスAC	アーケード・アレックス・カスタマイズなし	92,599,039	AKF＠サガシリーズ25周年	ALL 残6ボム0	個人申請 新宿スポーツランド本館（東京）
	アーケード・アレックス・カスタマイズあり	94,651,580	AFO	ALL	メディアパーク リブロス高槻（大阪）
	アーケード・ケイ・カスタマイズあり	94,631,090	AFO	ALL	メディアパーク リブロス高槻（大阪）
	アーケード・ソフィア・カスタマイズあり	94,821,690	AFO	ALL	メディアパーク リブロス高槻（大阪）
	アーケード・カラドリウス・カスタマイズなし	90,671,257	TEN	ALL	メディアパーク リブロス高槻（大阪）
	オリジナル・カラドリウス・カスタマイズなし	51,416,307	TEN	ALL	メディアパーク リブロス高槻（大阪）
ダライアスバーストアナザークロニクルEX	オリジン・Zゾーン	166,056,550	A.BOY	ALL　3回転	個人申請 G-palaあべの（大阪）
	外伝・Lゾーン	232,387,800	STT㊤	ALL C-G-Lノーミス	高田馬場ゲーセン・ミカド（東京）
	ネクスト・Hゾーン	189,117,400	KU＠AKIBA	ALL A-D-Hノーミス	高田馬場ゲーセン・ミカド（東京）
	ネクスト・Wゾーン	241,250,300	さらば伝統の誌面集計＠CAT	ALL P-S-Wノーミス	デイトナⅢ（埼玉）
デススマイルズ	フォレット	534,881,079	太萎＠ギャラリーさえいなければ～	ALL 渓谷なし	マットマウスマットマウス鹿島田・新川崎店（神奈川）
怒首領蜂最大往生	タイプB・ショット・陽蜂	1,353,316,560,754	RIS	ALL	個人申請 アミパラキャッスル店（広島）
怒首領蜂大復活ブラックレーベル	タイプB・パワー	2,137,726,450,043	TAB-T.N	ALL	個人申請 ムー大陸稲毛店（千葉）
	タイプC・パワー	1,441,709,596,128	TAB-T.N	ALL	個人申請 ムー大陸稲毛店（千葉）
虫姫さま ふたり ver.1.5	マニアック・レコ	1,046,639,870	Clover-ETC-TAC	ALL　ノーミス	Game in えびせん（東京）
F/A	フルオート	2,055,850	DBS	ALL　連付	グッデイ21（東京）
イグジーザス		9,999,990＋α	JAG-AXI	5-3　連付	高田馬場ゲーセン・ミカド（東京）
		9,999,990＋α	微妙Z	5-3　連付	高田馬場ゲーセン・ミカド（東京）
		9,999,990＋α	ちゃんたけ	5-3　連付	高田馬場ゲーセン・ミカド（東京）
		9,999,990＋α	木之本まい'ん	5-3　連付	高田馬場ゲーセン・ミカド（東京）
		9,999,990＋α	TZW-ART?	4-3　連付	高田馬場ゲーセン・ミカド（東京）
		9,999,990＋α	DBS	4-3　連付	高田馬場ゲーセン・ミカド（東京）
グレート魔法大作戦	カルテ	99,999,999	ACR	ALL お宝108／108	個人申請　立川ゲームオスロー第5店（東京）
ケツイ　絆地獄たち	タイプB・裏2周	523,112,863	SPS	裏2周ALL　残6ボム01周2.76億	マットマウスマットマウス鹿島田・新川崎店（神奈川）
ストリートファイター ZERO3	ザンギエフ	6,627,000	江藤恵	ALL　連同付	Game in えびせん（東京）
ソニックウィングス	AJ-37	1,694,400	KDK-TAKEYUKI	ALL　連付	グッデイ21（東京）
空牙	ヴァルキュリア	4,500,240	後は彼に任せます。HTM-シエンタ	連付　2周ALL　1周223.3万	個人申請 G-palaあべの（大阪）
	シルフ	5,064,320	HTM-NPT-シエンタ＠UGF	連付　2周ALL　1周249.3万	個人申請 G-palaあべの（大阪）
ダライアス	Zゾーン	9,129,820	ACU-AZUKI-KZS	ALL 予選501万点	高田馬場ゲーセン・ミカド（東京）
ドラゴンブレイズ	イアン	4,209,200	HTM-三茶鮫	2周ALL　連付　パワーダウン×1	Game in えびせん（東京）
ネビュラスレイ		2,953,560	hamami	ALL 連付	高田馬場ゲーセン・ミカド（東京）
ハットリス		set=241	SAL	999,999pts 連必付	Game in えびせん（東京）
パワースマッシュ 2	シングル	12,405,204	Clover-ETC-TAC	ALL　連付　ラフター使用　キング有	Game in えびせん（東京）

GET THE TOP SCORE!!

■『Crimzon Clover for NESiCAxLive』は引き続きBOOSTがじわじわ伸びてきています。ORIGINALも、TYPE-Ⅱはまだまだ更新の余地がありそうです。UNLIMITEDではTYPE-ⅡでISO氏の牙城を崩したセルディア氏がさらに躍進しています。

■古いタイトルの更新が目立ちます。『パワードリフト』のCコース、Eコースが約20年ぶりに更新。古いシンプルなゲームだけに、ともにコンマ秒差の更新です。

■『おいしいパズルはいりませんか』は1993年に稼働したサン電子のオムニバス・パズルゲーム。以前の最終スコアは323,900でした。

■『首領蜂』（タイプB）は、いわゆる必殺技ボタンを使用したプレイ。自機体の位置を固定しながらオプションの射角だけを動かすために、レバーを左右同時に入力するボタンを使用しています。

■『イグジーザス』は11月時点で複数のカウンターストップ者が出ました。達成面数に違いはありますが、全員分を掲載しています。

■『グレート魔法大作戦』（カルテ）は、ついにカンストが達成されました。クリア時の実質的なスコアは約1億57万、理論値からは185万落ちとのことですが、シークレットアイテムのパターン化がうまくハマったため、カンストに届いたそうです。

■その他、『ネビュラスレイ』、『ソニックウィングス』（AJ-37）といった、長らく更新の無かった古いシューティングゲームも研究が進み、更新されています。

新たに追加・変更されるルール

NESiCAxLive再録タイトルについて

『ヴァンパイアセイヴァー』、『ストリートファイターZERO3』、『ストリートファイターⅢ 3rd strike』については、以前の基板バージョンと合同集計とします。

BLAZBLUE CHRONOPHANTASMA Ver2.1

Ver2.0と合同集計とします。ルール、工場出荷設定に変更はありません。

カオスコード-ニューサインオブカタストロフィ-Ver2.00

Ver.1.03以前の集計を打ち切り、新たにVer.2.00での集計を開始します。ルールは以前のバージョンと同じです。

カウンターストップ達成タイトル／部門について

カウンターストップが達成された『イグジーザス』、『グレート魔法大作戦』【カルテ】部門の集計を打ち切ります。

注意事項

●お問い合わせについて。以下のメールアドレスまでご連絡ください。電話でのお問い合わせには一切お答えできませんのでご注意ください。
●お問い合わせ先（e-mail）：hi_score2012@arcadiamagazine.com　●お問い合わせの際は、必ず件名に「ハイスコアについての質問」とご記入ください。また、携帯メールからお送りいただく場合、PCからのメールを受信できる状態に設定してください。

COLOPHON —奥付—

ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE ARCADIA

EDITOR's NOTE

●前号告知のハイスコア集計中止についてお問い合わせをいただきました。集計の終了を意味し、別形態での継続はございません。前身となるゲーメスト誌の創刊当初からハイスコア集計はありましたので、実に約30年にもわたる歴史が幕を閉じます。長きにわたるご愛顧ありがとうございました。(杉田)

●話題の新作『ニトブラ』は、格ゲー経験者ならすんなりなじめるシステムが多く、自由度も高いので、ライト層からやり込み勢まで、すべての格ゲーマーに遊んでもらいたいタイトルです! 動画はyoutubeにて「ゲーセン RE:MIX」のアーカイブでチェックしてください!(新藤GO)

●2015年1月31日～2月1日に開催される「闘会議2015」。ここにアーケードエリアがあり、格ゲー大会とわっしょい! などイベントを実施! 新作タイトルも設置されるので、遊びに来てください! ご協力いただいている関係各所の皆さん、ラストスパートよろしくお願いします!!(霜田)

●今年も早いもので12月。振り返ってみれば一年中『LoVⅢ』を追い掛け続けていた気がします。さて、そんな『LoVⅢ』ですが、今月はストーリーモード攻略です。実装された日からゲーセンに籠もって、ライターの凡氏と一緒に泣きながら攻略した成果を見てやってください。(イレイザーナカムラ)

●相次ぐゲームセンターの閉店など悲しいお知らせの一方、メーカー主導による賞金付き大会など明るいニュースもあったりの2014年。個人的には格ゲーの盛り上がりがこのまま上昇を続けてくれれば……などと思っています。もちろん、見ているだけではなく、ね。(大会の雰囲気好きitakyo)

●「恋姫†演武 八大家戦」を取材してきたのですが、やはり格闘ゲームの大会は熱いですね。取材中にも関わらず参加していたライター「伝説のオタク」を全力で応援してしまいました。結果は準優勝。褒めてあげたいところなのですが、ぼくは叙々苑で焼き肉が食べたかったよ伝タクさん……。(T田)

●いきなり特別新連載!! 「RPGの彼女」はまだプレ連載といったおもむきですが、皆様ご期待いただければと思います。最終回とか俺、涙があふれ出て止まらないよ……。『ヨーコシューター』も熱涙展開の予感。『剣豪学園』ともども、これからもつづきますぞーッ。(松D)

●八大家戦は俺が小蓮(孫尚香)にプロポーズする予定だった日。優勝した瞬間に婚約指輪を渡し、今月の恋姫の記事は結婚報告の予定でした。結果は準優勝で計画は失敗しましたが、小蓮さんのことは遊びではなく真剣に考えております。もっと強く……小蓮に相応しい男になりたい。(伝タク)



STAFF

■編集主幹　浜村弘一　■発行人　青柳昌行　■編集人　坂本 武郎
■編集長　杉田 哲朗　■副編集長　霜田 和人
■編集スタッフ　伊丹 恭／松浦 大輔／新藤 剛／中村 翔／寺田 智
■編集協力(五十音順)　age／飛鳥／ウメハラ／H.H／げっつ☆先生／ケンちゃん／コイチ／C・LAN／JOKER／田渕健康(トリスター)／ちくわ／ちゃんおい／伝説のオタク／のどぐろ／福士／凡／マンモス丸谷／モリカワ／よるよる
■アートディレクター　大里 浩二(THINKSNEO)
■デザイン　久保田 シンヤ／安井 朋美／佐藤 美帆／株式会社エストール
■誌名ロゴ&表紙デザイン　福島 トオル(Smile Studio)
■フォトグラフ(五十音順)　Studio T／小森 大輔／永山 亘／新妻 和久／堀内 剛／雪岡 直樹／和田 貴光
■イラスト・漫画家(五十音順)　天野シロ／今井神／いちみやひろし／TORI／藤丸あお／八木ゆかり／幸宮チノ
■マーケティング企画局　高津 利浩／堂前 秀隆／福島 慶総／鈴木 考司／水田 誠
■広告本部　水本 九州男／山田達夫
■宣伝本部　池田 敦子／浅川 貴之
■セールスプランニング部　酒井 朋喜／与那覇 学／廣原 洋祐／福島 陽平／関川 雄介
■コンテンツプロデュース局　木村 英紀／兎束 龍憲／請地 良介／今井 達弘
■業務サポートグループ　原 正典／渡辺 千恵子
■制作室　黒井 伸哉／岡 寛之／上村 舞

『アルカディア』電子版に関するご注意

■電子版の配信は、雑誌版の発売月の翌月初旬を予定しています。
■次号予告の発売日や予定価格、各種コーナーの締切日などは雑誌版に対応したもので、電子版とは異なります。
■電子版のページデザインなどについて、一部、雑誌版と異なる場合があります。
■電子版には、特殊付録(DVD・各種シリアルコード、カードなど)が付きません。また、各種プレゼント企画も応募対象外となる場合があります。
■電子版をお読みいただく際の推奨機種・動作環境などは「BOOK☆WALKER」に準拠します。

本誌ならびに付録に関するご質問とお問い合わせ

本誌ならびに付録に関するお問い合わせは、下記の電話番号およびメールアドレスまでお願い致します。当編集部にてお答えできるのは、アルカディア誌面、当編集部主催イベント、当編集部関連商品についてのお問い合せに限ります。新作ゲーム情報やゲーム内容につきましては、当編集部より公開できる情報はすべて誌面に掲載しておりますので、それ以上の内容については一切お答えできません。

■電話でのお問い合わせ先
カスタマーサポート0570-060-555(土・日・祝祭日を除く12:00～17:00)

■E-MAILでのお問い合わせ先　メールアドレス
arcadia-contact@arcadiamagazine.com

※E-MAILでお問い合わせの際は、①「内容説明的な表題(Subject)」②「お名前」③「該当商品名」④「該当ページ数」⑤「お問い合わせ内容」を明記の上、送信してください。不備がございますと、返信ができない場合がございますのでご了承ください。特に無記名のメールには返信しておりません。また、フリーメールアドレスからのメール、およびHTML形式のメールは迷惑メールと判定され、正常に受信できない場合がございます。ご注意ください。

NOTICE —次号予告—

to the reader

NEXT NUMBER 167は

2015年2月28日(土)発売予定

「アルカディア」刊行形態変更のご案内

この度12月3日より、「ファミ通.com」内にアーケードゲームカテゴリを開設いたしました。
カテゴリ開設でアーケードゲームに関する情報を選択的に閲覧できるようになり、利便性が向上。情報の速報性の保持・情報量の増加、プロモーションビデオ・プレイ動画の紹介も実現され、アーケードゲームユーザーの皆様のゲームライフをより豊かに、幅広くサポートできるようになりました。
「ファミ通.com」内へメインステージを移すに伴い、「アルカディア」(偶数月30日発売)は刊行形態を変更し、2月28日刊行分以降より、刊行形態を不定期へと変更させていただきます。
今後のアーケードゲームに関する情報については、「週刊ファミ通」や「ファミ通.com」などの媒体を使って行い、各タイトルをより掘り下げてご紹介する際に、専門誌として「アルカディア」を刊行する形になります。これまで以上にユーザーの皆様へ多様な情報をお届けする予定でございますので、どうぞご期待ください。
KADOKAWAエンターブレインBCでは、ユーザー様のニーズに応じて、ゲームライフを積極的にサポートできるよう今後も展開して参ります。上記趣旨をご理解頂き、引き続きご支援くださいますよう、何卒よろしくお願い申し上げます。

CONTRIBUTE —投稿—

※各コーナーの投稿あて先に変更がございますので、ご注意ください。

メールでの投稿あて先

■アフロ文章投稿　猛者通信
afro2009@arcadiamagazine.com
■A-Froイラスト投稿
afro_cg2009@arcadiamagazine.com
■ハイスコア全国集計
hi_score2012@arcadiamagazine.com
■そのほか店舗に関する募集あて先
location2009@arcadiamagazine.com
■そのほかのコーナーへの投稿
post_arcadia2009@arcadiamagazine.com
■アルカディアに関する問い合わせ先
arcadia-contact@arcadiamagazine.com

郵送でのあて先

104-8441 東京都中央区築地1-13-1
銀座松竹スクエア
アルカディア編集部(各コーナー)係
各コーナーへの投稿締め切り
4月号/1月15日(木)必着
※投稿の際は、住所・氏名・P.N.を忘れずに!

WebSite (arcadiamagazine.com)
http://www.arcadiamagazine.com/
Blog (ARCADIAブログ アーケード魂)
http://www.famitsu.com/blog/arcadia/
twitter アカウント
http://twitter.com/arcadiamag

アルカディア2月号[No.167]
ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE ARCADIA No.167
第15巻 第6号 通巻第167号 平成26年12月29日発行・発売(偶数月1回30日発行・発売)
雑誌11447-02
■発行／株式会社 KADOKAWA 〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3 0570-060-555(ナビダイヤル)
■企画・編集／エンターブレイン 〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1

反攻開始ッ！　そして単行本発売は二月……!!



次号に続く!!

➡本作品は巻末からお読み下さい。


わっ
こ…
これは…!?
この日の為に用意しておいた…
あなたの剣です!!
でっ…
でもあたし金属アレルギー…
わかっています!
いいから抜いて!!
あれ?



なんという事だ…
十兵衛！向こうは完全武装…こっちは真剣も持てない丸腰同然……
まずいぞ！
策を練っても無駄だ…‼
わかってるよ！
この鎧はどんな刃物でも斬れない…‼
十兵衛‼これを‼


フッ
そうか…
お前は剣も握れないんだったな!
ぐはッ
十兵衛!!


超重GIGA!!!!
パ
キ
キ
ン
げ
日本刀も
通じない鎧が…
こんな木刀で
どうにかなると
でも思ったのか?
は
は
は
は
くッ



わあああ
この間と…重さがまるで違う!!
どうだ!!


いくぞ!!!


その通り
『成功』は…
『考えられる全ての不安要素を取り除く作業』の上にこそ成り立つ……!!
でかい!!
まるで変身!!
なんというねじ曲がった完璧主義!!
敗北がここまで人を変えてしまうの!?



私なら
それを――
与えて
やれる…!!!
おぉぉぉあぁぁあ
ああああぁあぁぁあ
あの鎧は…
防御だけではない!!
小柄な鬼小島君の
四肢をねじ切り…
伸ばし
全盛期の織田
信長と同じ体格
に合わせているんだ!!
でええ!?
何の為に!?
憑依は…『別の体に入る』
事に最大の問題がある
…同調している様でも
厳密には身長・体重・筋力や
視力の差でも戦闘力は変わる
届くはずの剣が届かぬ…
見えるはずの敵が見えぬ…
ヤツはそういう腕の長さ・
爪の生え方・歯並びなど…
憑依する側・される側の
誤差ともいえる違いさえ
無くそうとしているんだ!!


ウソ!?
体が大きく
なっていく!!
馬鹿な!!
生身の体で骨格
ごと変化させるとは!!
だからこの
体はサナギ
なのだ
半液状と
なった組織を
保護する…!!
体型すら
変える
改造手術…
石嶺博士の
実験台に
なったのか!!
彼は努力の天才だよ…!
痛みに耐え慣れている…
だからこそ彼に足りない
のは血筋だけ…
ビキ
ビキ


織田信長の霊!?
一体どうやって…!!
ミチミチ
ミチ
ウガアアアァ




だが俺には血筋はない……!!
だから貴様以上の力を持つ先祖を作る事にした……!
先祖を…
作るって……
そう…!! 歴史を書き換え… 時空をねじ曲げる実験だよ!
君達も見たろう!?
“ありえないモノにありえない魂が入っていたのを”…!!
!!
やはり… チュパカブラに切り裂きジャックの魂を入れたのは貴様か!!
憑依!!!
信長!!!


…俺は体格には
恵まれなかった
……
!?
父親は泳げない
母親は自転車すら
乗れない
…もちろん俺にも運動
の才能なんて皆無だった
だが10年間必死に鍛えて
剣道に打ち込んで…
強豪校に入って死ぬ思いで
主将になって…日本一
にまで登りつめた…!!
その努力を…貴様は
『剣豪の末裔』というだけで
一瞬で否定したんだ!!
ちょっ…
ちょっと待って!
確かにご先祖は
柳生十兵衛
みたいだけど
……
そんな何百年も
前の事なんて
関係ないでしょ!?
だから
だよ
え?
最近知った事
だし…母方の先祖
なんてやった事も
なかったんだよ?
だし…あたし剣道
やった事も
なければ…
興味も無かった
剣道で勝てた
からこそ…
血筋なんだ!


鬼小島君!!
君か!!!
敵の親玉って…… 鬼小島かよ!!
ざわ
あの剣道試合の時の大将!?
ざわ
で…でもあの時と体格が違わない？
うん！なんかかんじちがうよ？
鬼小島君…
何でこんな事を…!!
…十兵衛だったな…

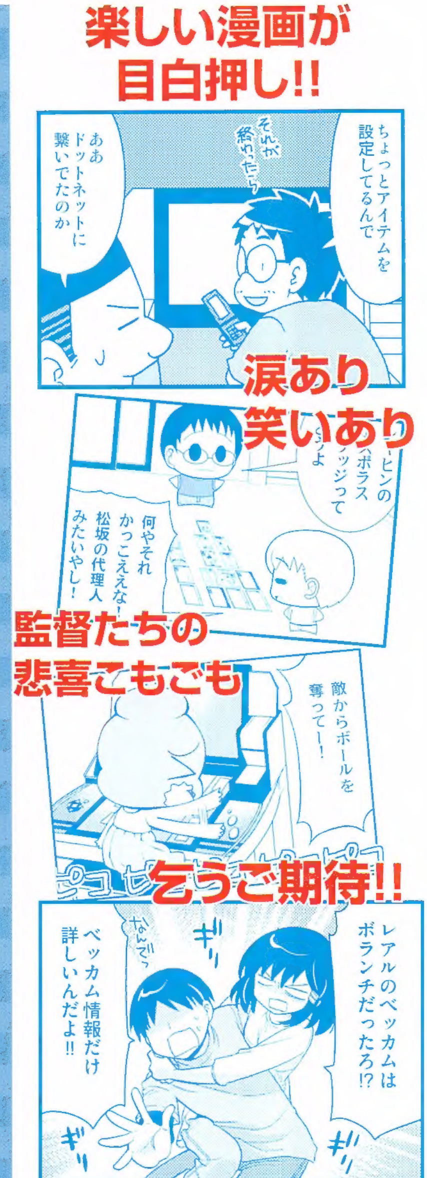
一行を襲った怪人の正体は……!!



本作品はこちらからお読み下さい。

サッカーを題材としたスポーツカードゲームの金字塔
『WCCF』初のコミック単行本がついに発売!!





コミックWCCF
-監督たちのカード収集日記-

A5版、128ページ
エクストラカード特典付き

大好評発売中
本体1200円+税

「かつて一世を風靡した強豪国のテクニシャン」
非排出エクストラカードを封入!!

KADOKAWA
enterbrain
発行:株式会社KADOKAWA
〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3
Tel:0570-060-555(ナビダイヤル)
企画、編集:エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1

お求めはこちらへ
エンターブレイン総合サイト
http://www.enterbrain.co.jp/
通販サイト ebten(エビテン)
http://enten.jp/eb-store/



情報専門誌 アルカディア ARCADIA 2月号 167
発行／株式会社KADOKAWA 〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3 ☎0570-060-555(ナビダイヤル)
企画・編集／エンターブレイン 〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
enterbrain ●特別定価1,390円 本体1,287円

Printed in Japan 凸版印刷

KADOKAWA enterbrain

雑誌 11447−02

4910114470254
01287